#
004
ITALIA
SETTEMBRE
2014
€ 0,00

UNOFFICIAL, NO PROFIT & FREE

COMMODORE FAN GAZETTE

AMIGA GRATIS SUL PC DI CASA!

CON TUTTI I SUOI FANTASTICI VIDEOGAME!

I NUOVI GIOCHI PER IL COMMODORE 64!

DARKNESS: SPERDUTI NELLA GIUNGLA, IN UN LABIRINTO BUIO E PERICOLOSO...

THE VICE SQUAD: GUERRE STRADALI E INSEGUIMENTI A BORDO DEL COMMODORE 64.

COMMANDO ARCADE: IL CRACKER-GROUP NOSTALGIA CI REGALA IL NUOVO COMMANDO!

E TANTISSIMI ALTRI!

1541 ULTIMATE II

L'**ACCESSORIO DEFINITIVO** PER IL TUO C=64

CYBERCULTURA

DEMOSCENE E **COMPUTER-ART**.

DAL NOSTRO CORRISPONDENTE USA, ROBA INEDITA SUL **COMMVEX 2014** DI LAS VEGAS!

www.NonSoloAmiga.com progetto creativo

CSDb PAPERMAG csdb.dk

WWW.COMMODOREFANGAZETTE.COM

YouTube

PARENTAL ADVISORY EXPLICIT CONTENT
LETTURA NON CONSIGLIATA A MINORI E MINORATI

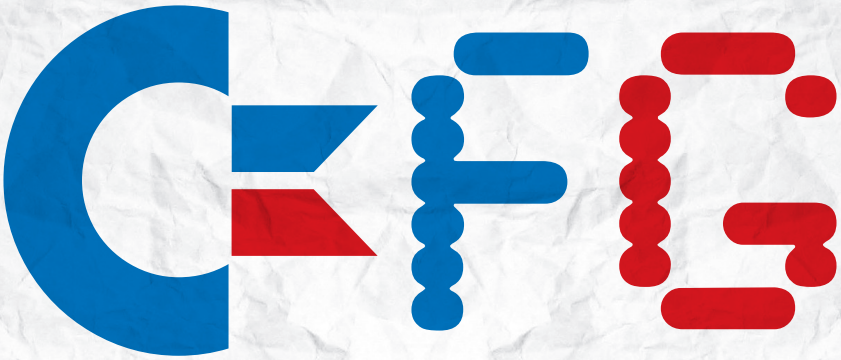
64 PAGINE A COLORI

64 bit — **Commodore 64x**, ancora pochissimi pezzi in vendita presso **amibyte.com**, È l'ultima occasione per accaparrarsi il raro gioiellino di **Commodore USA**!

32 bit — **Paolo Besser** ci parla di **AmiBridge** per **Icaros Desktop**, il sistema operativo gratuito per rivivere l'esperienza Amiga in chiave moderna, su PC con CPU x86.

16 bit — Ecco come installare **WinUAE** e come configurarlo nel migliore dei modi per emulare facilmente il **Commodore Amiga sul PC di casa**.

8 bit — MP3 Per gli ottobittisti più nerd c'è **GEOS MegaPatch 3**, il sistema operativo a finestre per i **Commodore computer a 8 bit** più potenti dell'universo!



**SONO PIÙ DI 20 ANNI CHE ASPETTI UNA RIVISTA COSÌ:
INDIPENDENTE, IRONICA, EVOLUTA E IRRIVERENTE
COME QUELLE CHE TRATTAVANO DI VIDEOGIOCHI
NEGLI ANNI D'ORO TRA GLI 8 E 16 BIT.
QUELLE RIVISTE, IN REALTÀ, PIACEVANO A TUTTI,
SPARIRONO PERCHÉ CAMBIARONO LE REGOLE DELL'EDITORIA
E ORMAI DA ANNI SI DICE CHE NON POTRÀ
MAI PIÙ USCIRE NIENTE DI SIMILE.
NOI PERÒ ABBIAMO PENSATO CHE UN MODO FORSE C'È:
OCCORRE CHE LA RIVISTA NON SIA PIÙ UNA VERA RIVISTA,
MA UN PROGETTO ESTRANEO AD OGNI CATEGORIZZAZIONE ...**

ERRATA CORRIGE & NOTE:

Al momento non ci sono stati segnalati errori per precedente numero di C=FG (WOW!).

Se trovate eventuali errori o imprecisioni su Commodore Fan Gazette, vi preghiamo di scriverci dalla pagina del sito http://www.commodorefangazette.com/scrivi.php Grazie per le vostre segnalazioni!

CSDb

THE C-64 SCENE DATABASE

HTTP://CSDB.DK

IL DATABASE ONLINE DI RIFERIMENTO
DELLA DEMOSCENE MONDIALE DEL COMMODORE 64

> Campagna per la nerdizzazione dell'individuo
> **Commodore Generation!**
> Re-Commodore (versione powergamer)

ANCORA UNA VOLTA, SARÀ CON LORO CHE SALVERAI L'UNIVERSO.

I PIÙ INCREDIBILI DI TUTTI I TEMPI SUL MERCATO DELL'USATO: C=64 (DA € 60), C= AMIGA500 (DA € 50).

PER I COMPUTER DELLA **COMMODORE GENERATION**
SONO STATI CREATI VIDEOGIOCHI A DECINE DI MIGLIAIA,
INNUMEREVOLI TRA I PIÙ GRANDI CAPOLAVORI DELLA STORIA
VIDEOLUDICA E ANCORA OGGI ESCONO PERIODICAMENTE
MERAVIGLIOSI GIOCHI NUOVI!

COMMODORE E

8 bit

- COMMODORE PET (serie)
- COMMODORE VIC-20
- COMMODORE 500/600 (serie)
- COMMODORE 700 (serie)
- COMMODORE MAX
- COMMODORE 64
- COMMODORE EDUCATOR 64
- COMMODORE 64C
- COMMODORE 64 GOLDEN ED.
- COMMODORE 64G
- COMMODORE SX-64
- COMMODORE 128
- COMMODORE 128D
- COMMODORE 16
- COMMODORE +4
- COMMODORE 116
- COMMODORE 64 GS
- COMMODORE 65

- *EMULATORI SW:*
  - VICE (Linux, Windows, MacOSX)
  - FRODO (Linux, Windows)
  - POWER64 (MacOS 9, MacOSX per CPU PowerPC)
  - CCS64 (Windows)
- *EMULATORI HW:*
  - C=64 DTV
- *SISTEMI OPERATIVI:*
  - *BASIC (boot language)*
  - *GEOS*
  - *WiNGS OS*
  - *LUNIX*
  - *CONTIKI*
  - *GECKOS*

NOTA:
PER OVVIE RAGIONI, NELLA PRESENTE LISTA NON VENGONO INSERITI GLI INNUMEREVOLI COMPUTER, COMPONENTI HARDWARE, VARIE ESPANSIONI NON COMMODORE DEDICATI ALL'UTILIZZO DEI SISTEMI OPERATIVI AMIGA OS-LIKE.
IN GENERALE:

- ***AMIGAOS 4.1*** *SI INSTALLA SU HARDWARE "AMIGAONE" CON PROCESSORE POWERPC*
- ***AROS*** *SI INSTALLA SU COMUNI PC CON PROCESSORE X86*
- ***MORPHOS*** *SI INSTALLA SU HARDWARE VINTAGE DI MARCA APPLE CON PROCESSORE POWERPC*

- COMMODORE PC-50
- COMMODORE PC-60
- COMMODORE 64: WEB.IT

32 bit

- COMMODORE AMIGA 1200
- COMMODORE AMIGA CD32
- COMMODORE AMIGA 3000
- COMMODORE AMIGA 3000T
- COMMODORE AMIGA 4000/030
- COMMODORE AMIGA 4000/040
- AMIGA 4000T (68040)
- AMIGA 4000T (68060)
- C= GAMING MACHINE

- *SISTEMI OPERATIVI PER AMIGA:*
  - *WORKBENCH + KICKSTART (AMIGAOS ≤3.1)*
- *SISTEMI OPERATIVI AMIGA OS-like:*
  - *AMIGAOS ≥ 3.5*
  - *AROS*
  - *MORPHOS*
- *ALTRI SISTEMI OPERATIVI:*
  - *DOS*
  - *WINDOWS 3.1 (versioni 32 bit)*

I SUOI DERIVATI

- COMMODORE PC-1
- COMMODORE PC-5
- COMMODORE PC-10
- COMMODORE PC-20
- COMMODORE COLT
- COMMODORE PC-30
- COMMODORE PC-40

- COMMODORE AMIGA 1000
- COMMODORE AMIGA 500
- COMMODORE A. 500 NEW ART
- COMMODORE AMIGA 2000
- COMMODORE AMIGA 2500
- COMMODORE AMIGA 1500
- COMMODORE AMIGA 600
- COMMODORE AMIGA 500 Plus
- COMMODORE CDTV

16 bit

- *EMULATORI SW:*
  - WinUAE (Windows)
  - .E-UAE (MacOSX per CPU PowerPC)
  - UAE (Linux)
- *EMULATORI HW:*
  - MINIMIG
  - FPGA-ARCADE
  - MIST
- *SISTEMI OPERATIVI AMIGA:*
  - *WORKBENCH + KICKSTART*
  - *AROS 68K*
  - *P-OS*

LEGENDA CROMATICA:

- *PRODUZIONI UFFICIALI COMMODORE*
- *PRODUZIONI NON COMMODORE*
- *EMULAZIONE HARDWARE*
- *EMULAZIONE SOFTWARE (OS)*

NOTA:

IL COMMODORE 64: WEB.IT VENNE COMMERCIALIZZATO DA ESCOM CON WINDOWS 3.1 E MS-DOS V7.
ALCUNI TRA I PRIMI MODELLI DI VIC-SLIM E COMMODORE 64X SONO STATI COMMERCIALIZZATI CON UBUNTU COME SISTEMA OPERATIVO.
IL COMMODORE PHOENIX FU COMMERCIALIZZATO CON MICROSOFT WINDOWS 7, VISTA, O XP, A SCELTA DEL CLIENTE.

- COMMODORE PHOENIX

- COMMODORE 64X
- COMMODORE VIC-SLIM
- COMMODORE VIC-MINI
- COMMODORE AMIGA MINI
- COMMODORE AMIGA MIO

- *SISTEMI OPERATIVI:*
  - *WINDOWS (versioni 64 bit)*
  - *COMMODORE OS VISION (Linux Mint 10)*
  - *UBUNTU (versioni 64 bit)*

64 bit

DISCLAIMER

Commodore Fan Gazette è un ***Progetto Creativo di NSA*** *(www.nonsoloamiga.com), la comunità creativa online (tutta italiana) dedicata a tecnologia, informatica e robotica, secondo filosofie legate alla cybercultura.*
È stato scelto di collocare C=FanGazette al di fuori di qualsiasi circuito commerciale o registrazione istituzionale, affinchè la fanzine rimanga sempre libera da qualsiasi tipo di censura o manipolazione.
C=FanGazette si autosostiene solo ed esclusivamente grazie all'entusiasmo ed al lavoro volontario dei suoi redattori, dei suoi lettori e di tutti coloro che sostengono il progetto con donazioni di:
- materiale elettronico e retrocomputer;
- testi e dattiloscritti inerenti agli argomenti trattati;
- donazioni in denaro.
Tutto ciò che "arriva" viene totalmente re-investito nel progetto C=FG.
C=FG è infatti rigorosamente no-profit, è un progetto libero e non ufficiale che da tutte le sue redazioni ci si augura possa rappresentare un importante passo in avanti verso l'auspicata riunione di tutto ciò che sia rappresentativo della Commodore Generation, intesa come comunità estesa, portabandiera di un concetto di cybercultura e di uso del Personal Computer massimamente creativo, ludico e produttivo.
Siamo convinti che le realtà legate alla Commodore ed alle sue derivazioni di ieri, oggi e domani abbiano un valore enorme. C=FanGazette porta con se questo valore e aiuterà a comprenderlo ed apprezzarlo nella sua sfaccettata ecletticità.

NOTA BENE
Nella realizzazione di C=FG viene utilizzato materiale proveniente dalle fonti più disparate. Cerchiamo di inserire quanto più spesso possibile i link per le nostre fonti su nonsoloamiga.com, su commodorefangazette.com, su commodorecomputerblog.com e a volte direttamente sulla rivista C=FG. Tutti i diritti dei marchi e delle immagini riportate su C=FG sono dei legittimi proprietari. Su eventuale richiesta dei legittimi proprietari, provvederemo a rimuovere testi e immagini di cui non ci venga concesso l'utilizzo.

EDITORIALE

Ci sono momenti nella preparazione di una fanzine che comportano qualche grattacapo. Ci sono delle difficoltà tecniche dovute alla preparazione di recensioni e tutorial, ma bene o male siamo tutti esperti in vari settori e riusciamo a superarle dandoci una mano a vicenda.
Ci sono anche difficoltà organizzative, dovendo mettere d'accordo 14 teste all'interno della redazione, ma anche qui viene in aiuto l'esperienza maturata in altri campi.

Quello che onestamente risulta sempre difficile è quando ti trovi davanti ad una scelta. Una scelta comporta sempre una frattura dello spazio-tempo, un effetto "sliding doors". E se avessi scelto quest'altra opzione? E se invece avessi scelto quell'altra? Lo spazio e il tempo percorrono strade tortuose, ciascuna scelta genera un nuovo universo parallelo, giacché tutte le scelte sono percorse contemporaneamente e, come Shroedinger col suo gatto in scatola, nessuna di queste scelte sarà quella reale finché non arriverà l'osservatore a farne collassare la funzione d'onda, rendendo concreto l'evento fino a pochi istanti prima totalmente aleatorio. Ecco quindi che il gatto è contemporaneamente sia vivo che morto, finché non aprirete la scatola condannandolo definitivamente a miglior vita o meno.

Cosa voglio dire con tutto ciò? Semplicemente che in questo numero sono state effettuate delle scelte, alcuni articoli già pronti sono stati posticipati al prossimo volume, mentre altri articoli sono stati scelti per comparire qui.
Quale sarà la sostanza di questi articoli spetta solo a voi stabilirlo, voi che appartenete a questo ramo del multiverso, poiché solo sbirciando sull'indice alla vostra destra condannerete definitivamente il gat… pardon, gli articoli a scegliere da che parte stare: tra i vivi o tra i morti, in questo numero o nel prossimo!

Chi di voi avesse superato l'ostacolo testuale di cui sopra, raggiunge infine il reale messaggio di questo editoriale: Nerd di tutto il cosmo, io vi invoco e vi sfido ad arrivare in fondo a questo volume tutto d'un fiato, praticamente in apnea, per testare se la vostra dipendenza dalla Commodore supera quella dall'ossigeno. Guardate che vi sento eh! Non barate!
[TheKaneB]

NELLE RECENSIONI
di videogiochi degli ultimi anni (play) e delle ere videoludiche precedenti (replay) che pubblicheremo su C=FanGazette, oltre a inserire quanti più dati possibili relativi al gioco (compresi dei prezzi di massima per il retro-game usato) e le impressioni personali dei vari redattori, assegneremo le medaglie d'oro (Top Game) e d'argento (Big game) ai migliori giochi di sempre. Quando vedete quindi un gioco premiato con queste medaglie significa che dovete procuravene una copia ad ogni costo!

INDICE

COMMODORE E I SUOI DERIVATI	PAG. 004
EDITORIALE	PAG. 006
READY... RETURN!	PAG. 008
SISTEMI OPERATIVI	
GEOS MegaPatch 3.0	PAG. 010
APPLICATIVI SOFTWARE	
Emulare tutto Amiga (su Windows)	PAG. 014
4 passi con AmiBridge (su Icaros Desktop)	PAG. 018
VIDEOGIOCHI	
Darkness	PAG. 024
16Kb RGCD COMPO 2013 - il resoconto di J. Monkman	PAG. 028
Commando Arcade crack	PAG. 032
Atari Arcade Conversion Tetris	PAG. 034
The VICE Squad	PAG. 036
Powerglove	PAG. 038
Flappy Bird	PAG. 040
Viccy Bird	PAG. 040
Blitz	PAG. 042
HARDWARE	
1541 Ultimate II per Commodore 64	PAG. 044
GAME PARADE	
I migliori 100 per Amiga AGA	PAG. 048
LA POSTA	PAG. 050
CYBERCULTURA	
Si va... in scena! (prima parte)	PAG. 056
CommVex 2014	PAG. 060

Commodore Fan Gazette online:

- http://www.commodorefangazette.com
- http://www.facebook.com/CommodoreFanGazette
- http://www.youtube.com/user/CommodoreFanGazette

CREDITS:

Commodore Fan Gazette è un progetto creativo no profit della comunità online "Non Solo Amiga" (NSA).
L'idea di realizzare C=FG è nata tra i dibattiti di un gruppo di utenti del forum di www.nonsoloamiga.com.
In seguito abbiamo cercato di organizzarci e di distribuirci il lavoro in base alle singole competenze di ciascuno, suddividendoci quindi in tre redazioni autonome, dalle diversissime attitudini e interamente composte da volontari di ogni età, appassionati e competenti. Questa strana rivista che stai leggendo è opera loro.

REDAZIONE-I001 >	ArcadeHeart limbaccio lucommodore TheKaneB
REDAZIONE-I002 >	Amig4be AmigaCori paolone Z80Fan Gabriele "TheBigShow" Nick
REDAZIONE-I003 >	Allanon Divina Grendizer Rebraist
Direzione artistica >	lucommodore
Illustratore >	limbaccio
Web work>	Z80Fan, TheKaneB
Videoclip & social network >	Amig4be
Consulenti linguistici >	Mamiya, Giovanna Pugliano
Corrispondente USA >	Nonefonow
Hanno contribuito >	GDM, James Monkman

CONTATTI:

Per comunicare o collaborare alla realizzazione di C=FG, potete contattare direttamente ciascun redattore attraverso il forum di NSA all'indirizzo www.nonsoloamiga.com

C=FG N.4 È DEDICATO A:

Bob Yannes, progettista del Commodore VIC-20 e del mitico SID, il chip musicale che fece la differenza tra il Commodore 64 e tutti gli altri, nonché fondatore della Ensoniq, nota casa produttrice di sintetizzatori e chip audio per computer.
Ottimo lavoro Bob, sei un drago!

READY...

Non è stato facile e ci abbiamo messo parecchio più tempo del previsto ma eccoci qua con l'attesissimo quarto numero; naturalmente, il più bel C=FG mai uscito fino adesso!

Ora, come farsi perdonare una così lunga attesa? Dall'uscita del primo numero, C=FG aveva avuto una cadenza trimestrale dovuta, però, ai meri tempi produttivi e non ad una scadenza prestabilita.. Un sistema che avevamo impostato in principio era una sorta di "calderone" dove le varie redazioni inserivano recensioni, articoli, idee, advertising, eccetera. Quindi la composizione di un numero di C=FG avveniva mettendo insieme materiale preso dal calderone di cui sopra (selezionato dal caporedattore di turno), aggiungendo le novità e proseguendo le rubriche impostate nei precedenti numeri. Purtroppo, l'uscita del numero di Natale ci aveva un po' prosciugato di contenuti e, nel contempo, parte dello staff era impegnata a lavorare sul nuovo sito commodorefangazette.com, già online, e altri sul pubblicizzato "brand-manual E-AmigaX86", che speriamo di pubblicare entro la fine dell'anno. Troppe attività portate avanti insieme hanno rallentato sensibilmente tutto l'ingranaggio e questo ci ha dato tempo di riflettere su alcuni limiti del progetto iniziale e dunque ad adibire risorse per operare un po' come in una vera casa editrice...

L'obiettivo di C=FG è, infatti, quello di diventare il punto di riferimento della C=Generation: la rivista (non rivista) più letta da tutti i fan della grande Commodore.

Parlando di numeri, negli anni '80 la rivista sulla C= più venduta in Italia era 'ZZap!' che raggiunse persino tirature di 50.000 copie. Risultati ancora migliori arrivarono anni dopo con 'The Games Machine' ma questo accadeva nei '90 inoltrati, quando ormai la rivista non trattava praticamente più di C= e Amiga.

Oggi come oggi, immaginiamo di poter proporre C=FG ad un bacino massimo di utenza di circa 6.000 regolari lettori italiani.

C=FG ha sempre attinto a piene mani da tutto ciò che era l'editoria che trattava di C= negli anni '80, rievocandone efficaciemente gli stili dai mille colori, la spensierata ironia e la voglia di divertirsi. Ma il tempo sta portando alla luce sempre più nuove realtà, anche commerciali, produttive per gli amati C= computer e dunque lo scenario che si sta creando comincia davvero ad avvicinarsi a quello degli anni '80… Escono infatti regolarmente tanti nuovi giochi (commerciali e non), vengono sviluppati applicativi per PC moderni atti a programmare per C=64, prolificano i demoparty, gli eventi e le nuove pubblicazioni inerenti alla C= in tutte le lingue ...

In mezzo ad un tale fermento internazionale ci siamo resi conto che, per raggiungere il nostro obiettivo, occorre migliorare ancora, in modo costante, non solo a livello qualitativo...

Abbiamo dunque stabilito cinque punti fondamentali a cui prestare particolare attenzione:

RETURN !

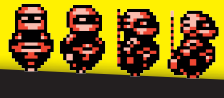
8 bit 16 bit 32 bit 64 bit

COMMODORE GAZETTE

- occorre esportare C=FG per farlo conoscere alle software house ed ai produttori e distributori di hardware d'interesse in modo che la rivista possa venire da essi considerata come un veicolo fondamentale per comunicare le novità in uscita nel modo più appassionante e tempestivo;
- occorre sviluppare i rapporti con altre fanzine italiane di retrogaming/retrocomputing in modo da presentare i tesori della C= Generation ad un pubblico di appassionati più vasto possibile;
- occorre aumentare i membri dello staff per mantenere uno scadenziario un po' più stabile e per aumentare la presenza sulla rivista di Vic-20 e C=16 / Plus 4;
- occorre cercare la collaborazione dei principali attori della scena, da quelli più giovani in grado di presentare nuove proposte, a quelli più storici, in grado di legittimare l'autorevolezza dei contenuti di C=FG e la sua diretta derivazione dalle riviste degli anni d'oro della C=;
- occorre potenziare la Santa Barbara dello staff con più C= computer e con le nuove periferiche che stanno uscendo per essi, in modo da poter rapportare ogni considerazione a quelle che sono le moderne postazioni 'Commodorose', spesso dotate di lettori di schede SD, espansioni di memoria e altre amenità che trasformano i nostri C= computer del passato in favolose e moderne macchine d'intrattenimento.

Alcuni primi riscontri del lavoro svolto si trovano già in questo quarto numero. Dopo l'artwork di Bomberland 64 per la copertina del numero scorso, questa volta da RGCD e Psytronic riceviamo sia l'artwork di Darkness sia le pre-release di Darkness e Powerglove da recensire prima ancora della loro commercializzazione; proprio come accadeva sulle riviste degli anni '80! Anche sul fronte pubblicitario è stato fatto un passo in avanti: sul n.50 di Jurassic News, nota fanzine dedicata alla cybercultura, c'è una pagina pubblicitaria di C=FG e, su questo numero, troverete una splendida pubblicità di Jurassic News ad opera del nostro **lucommodore**. Degne di nota sono inoltre la partecipazione attiva di James Monkman (RGCD) per l'articolo sulla COMPO 2013, la pubblicazione di un articolo di GDM ed il grande ritorno di Paolone, storico caporedattore di Zzap!, con un articolo su Amibridge per Icaros Desktop e la recensione di Powerglove. Per l'occasione, Paolone ci ha persino procurato la sua caricatura ufficiale dei tempi di Zzap!. Infine abbiamo il piacere di annunciare che lo staff s'è recentemente arricchito di due nuovi elementi: **Evilone** (che sarà attivo dal prossimo numero) e **Nonefonow**. Inoltre abbiamo preso un Amiga 4000 e, in una località TopSecret, stiamo allestendo un piccolo laboratorio, una sorta di quartier generale di C=FG, con C=64 e Amiga completi di periferiche nuove e vecchie, un armadio pieno di retro-software e un paio di computer (Windows e Mac) per gli emulatori e per lavorare su C=FG. State con noi e aiutateci sempre a diffondere Commodore Fan Gazette con ogni più subdolo mezzo che possiate escogitare!

[lo staff C=FG]



SUPER POTERI

PER I TRUE-POWER-NERD CHE VOGLIONO USARE OGNI HERTZ DEL PROPRIO SUPER SISTEMA A 8 BIT, C'È GEOS MEGAPATCH 3.0, L'OS D'ECCELLENZA PER I COMMODORE 64 E 128 PIÙ POTENTI DELL'UNIVERSO!

Questo articolo è rivolto a chi fa un utilizzo non solo ludico del proprio C= computer a 8 bit e , principalmente, agli utilizzatori di GEOS. L' articolo è basato sulla versione per C=128 ma tutte le funzioni descritte sono presenti anche nella versione per C=64.
Per chi cercava semplicemente un'interfaccia grafica punta-e-clicca con qualche valido applicativo da far girare sul proprio C=64, GEOS 2.0 si dimostrò più che sufficiente ma, purtroppo, presenta diversi punti deboli… A tali lacune, inizialmente, non veniva posto rimedio con la pubblicazione di nuove versioni dell'OS bensì con l'introduzione di accessori hardware atti ad aiutare nella centralizzazione degli archivi e nella velocità di accesso dei dischetti e che aumentavano la potenza di elaborazione dei computer stessi. La maggior parte di questi accessori venivano commercializzati insieme con piccole aggiunte di software da installare per modificare il Kernal dell'OS e/o con un archivio "CONFIGURE", specificatamente scritto per ogni accessorio. Inevitabilmente, il proliferare di questo tipo di soluzioni finiva per generare il caos, costringendo l'utente ad annotarsi e a tornare a far modifiche all'OS ad ogni minima modifica effettuata, in base ad ogni nuova combinazione di accessori hardware utilizzata. Roba da far colare via il cervello fuori dalle orecchie… Fortunatamente, a cavallo tra il 1998 e il 1999, la software house Tedesca Megacom Soft. pubblicò l'aggiornamento "GEOS Mega Patch 3.0" (veniva abbreviato in "MP3"!) che, oltre a riconoscere grossomodo ogni componente hardware creato per GEOS durante tutto l'arco degli anni '90, forniva anche una serie di nuove funzionalità.

STORIA BREVE

Programmato da Markus Kanet (l'autore di GeoDOs) e Wolfgang Grimm (l'autore di TopDesk), GEOS MP3 fu lanciato in due versioni diverse per Commodore 64 e Commodore 128. Inizialmente ideato come alternativa all'interfaccia DeskTop di GEOS, il TopDesk 1.2 si era quindi evoluto in un sistema operativo a pieno titolo. La distribuzione di TopDesk avvenne ufficialmente nella sola Germania insieme con GEOS 2.5 e solo successivamente arrivò in altri paesi grazie all'operato dei vari GEOS-club dei tempi. Ad oggi sono state prodotte un numero imprecisato di versioni di MP3 ma la più recente, con tanto di TopDesk 4.1, è disponibile per il download. Su pressante richiesta della community www.lemon64.com, infatti, Allan Bairstow di 'Commodore Scene UK', uno degli originali distributori di GEOS MP3, ha messo a disposizione le versioni aggiornate per C=64 e C=128 nel 2010.

A 8 BIT!

FTP DOWNLOAD

ftp://8bitfiles.net/archives/geos-archive/GEOS-MEGAPATCH-3/

IL SISTEMA

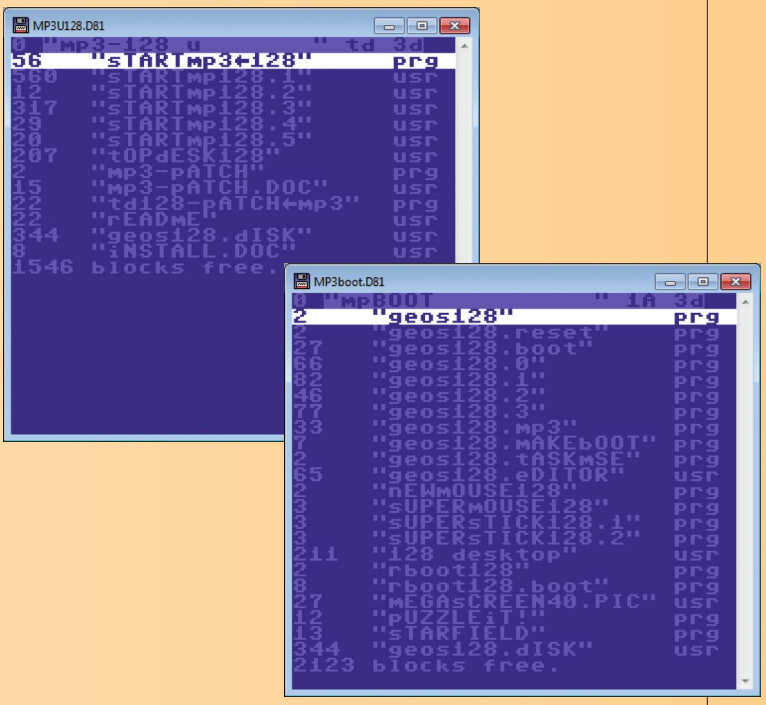
Per avviare MegaPatch64 su un C=64, è necessaria una espansione RAM con almeno 192 kb, un disk drive C=1541, C=1571 o C=1581 e GEOS 2.0 per C=64.
Per avviare MegaPatch128 su un C=128 , è necessario avere 64kb di memoria VDC, una espansione di RAM con almeno 192kb, un lettore C=1571 o C=1581 e GEOS 2.0 per C=128.
Per far volare MegaPatch si raccomanda una memoria REU di 4096 kb, un lettore C1541 o C1571 e un lettore C1581. GEOS MP3 supporta tutti i tipi di espansioni RAM (Commodore REU, GeoRAM / BBGRAM, RAMLink, SuperCPU, e RAMCARD).
Attenzione: Megapatch128 necessita di uno schermo da 80 colonne.

In GEOS MP3, il programma GEOS CONFIGURE di GEOS 2.0, è stato sostituito dal più nuovo GEOS.Editor che offre opzioni di configurazione e impostazione per TaskSwitcher, lettori di dischetti, partizioni, SuperCPU e schermi, permettendo di gestire fino a quattro lettori di dischi allo stesso tempo, di selezionare la partizione di Boot sul RAMLink, di modificare i parametri della SuperCPU. Inoltre è possibile avviare MP3 da ogni unita' (A – D) connessa al computer. La funzione TaskSwitcher (TaskManager) è contenuta nel kernal e permette di aprire fino a nove applicazioni contemporaneamente, lasciando comunque disponibile sufficiente RAM per operare dal momento che ogni attività utilizza una banca RAM prestabilita di 64kb. In qualsiasi momento, con la pressione di un tasto, è possibile passare da un'applicazione di TaskSwitcher ad un'altra e/o avviarne una nuova. GEOS MP3 si avvale inoltre di un proprio selettore di file con l'accesso a un massimo di 255 file ordinati. È possibile selezionare i file all'interno del selettore facendo un doppio clic sul nome del file utilizzando il mouse, il joystick o i comandi da tastiera e sono presenti varie opzioni per lavorare con i direttori e la barra di scorrimento per muoversi nell'elenco a icone dei file. Dal punto di vista grafico MP3 si presenta migliore e più colorato di GEOS 2.0 ed è possibile impostare il colore sia delle finestre sia delle icone. L'utilizzo di routine grafiche accellerate agevola la velocità di comparsa delle finestre di dialogo e permette alla schermsta di ridisegnarsi più velocemente. Persino i menu a tendina sono migliorati e più usabili. Altre funzioni degna di nota sono l'inclusione dello ScreenSaver (selezionabile tra i presenti e con tanto di effetti anche programmabili), la funzione Screenshot, che permette di "scattare una foto" della schermata corrente e salvarla come immagine in geoPaint, e la gestione del driver della stampante che viene constantemente mantenunto in memoria (evitandone il caricamento dal dischetto) e che permette lo spooling del documento da stampare.

INSTALLARE E AVVIARE MP3

L'installazione di MP3 avviene attraverso i 6 file compattati che sono contenuti nell'immagine D81 scaricabile dal sito cbm8bit.com. Il sito contiene una copia del manuale (in Inglese) in formato PDF e altre immagini in vari formati.

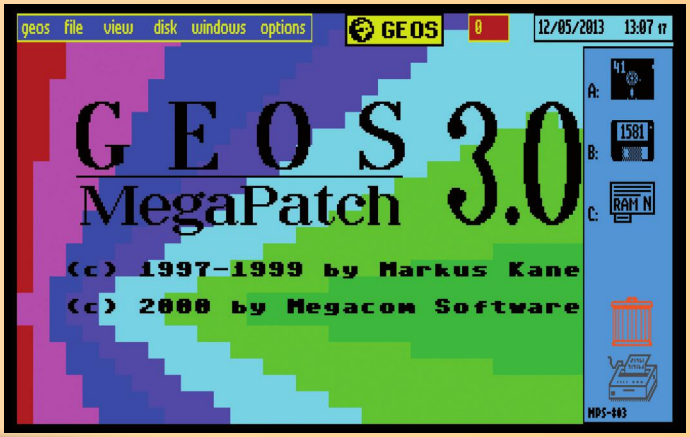
L'immagine inoltre contiene altri file che non sono necessari per l'installazione ma posso essere utilizzati in seguito.
Data la difficoltà di replicare tutte le varie combinazioni di hardware disponibili per C=64 o C=128, si consiglia di leggere attentamente i vari esempi contenuti nel manuale per poi seguire la procedura che più si addice alla propria postazione.
Per cominciare è necessario avviare GEOS 2.0 e copiare i 6 file compattati sulla memoria RAM. Da qui comincia la procedura d'aggiornamento, avviando "**Startmp3-128**" come fosse un normale programma. La prima figura di sotto mostra i file contenuti nel .D81 scaricabile. La seconda figura mostra i file contenuti nel dischetto alla fine della procedura.

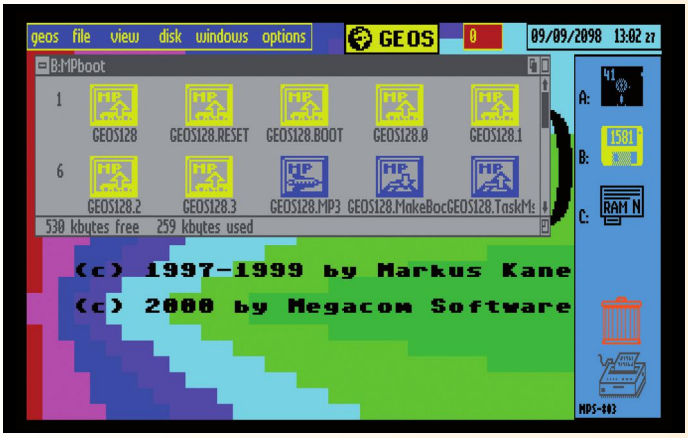


Una volta installato e avviato tramite i comandi

```
Load"GEOS128",8,1  (RETURN)
RUN  (RETURN)
```

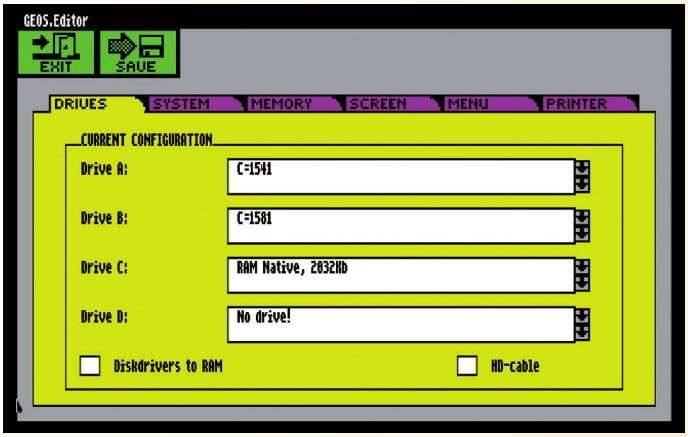
GEOS MP3 si presenta con l'immagine di sfondo della MegaCom. Da notare in alto a destra la data che rispecchia la convenzione "MM/GG/AAAA" e l'orario espresso in 24 ore.



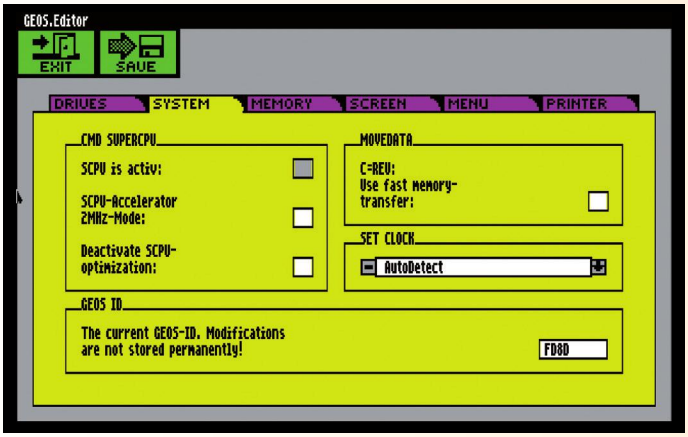


GEOS.Editor

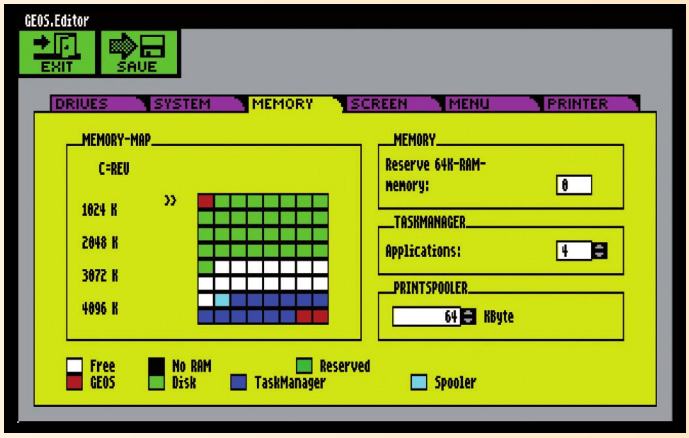
Come tutti i programmi di MP3, il GEOS.Editor si avvale di un nuovo menu di tipo "Registrazione".



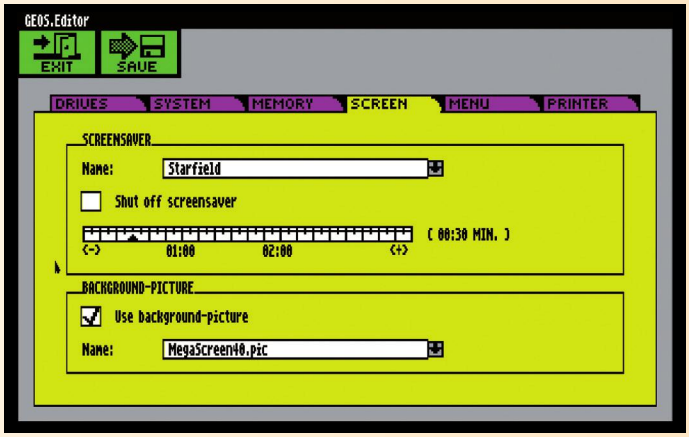
Il primo registro "DRIVES" rende possibile la configurazioni dei lettori di dischi. I driver per i lettori di dischetti sono stati programmati completamente di nuovo e sono stati inclusi in MP3 per seguenti modelli di floppy drive: 1541, 1571, 1581, RAM41, RAM71, RAM81, CMD FD41, FD71, FD81, CMD HD41, HD71, HD81, CMD RL41, RL71, RL81.
Per gli utenti più esigenti, la modalità nativa CMD può ora essere utilizzata su tutti i lettori della CMD, ed è possibile una connessione tra RamLink e Hard Disk attraverso cavo parallelo.



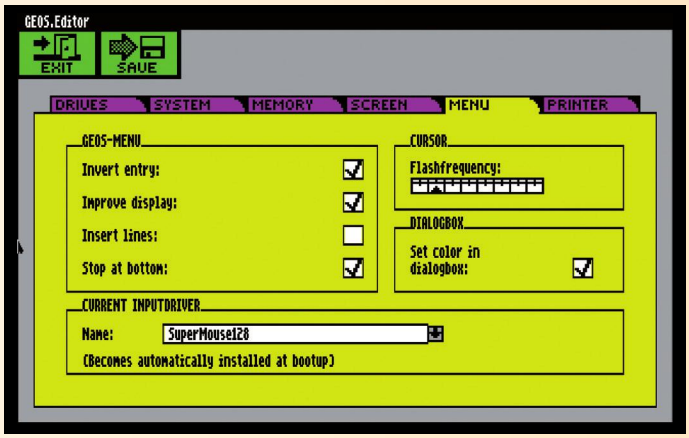
Altra novità è l'utilizzo della memoria completa della RAMCARD a bordo della SuperCPU (fino a 16 MB!).
Nell'area "GEOS-ID" si vede l'attuale codice di GEOS. Se avete installato software per GEOS, per esempio GEOFile, e la nuova applicazione si trovasse installata con un diverso codice ID, qui è possibile modificarne l'attuale codice.
Il registro "MEMORY" mostra la memoria RAM attualmente utilizzata nella espansione REU, è possibile configurare il numero di attività e le dimensioni dello spazio per lo spooler della stampante.



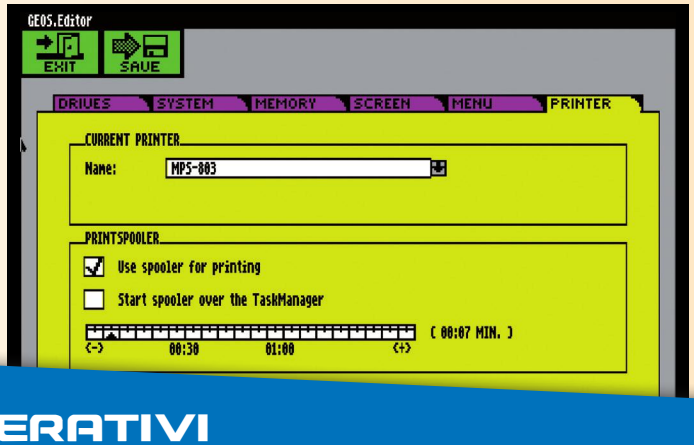
Megapatch64 include un salva schermo e gli utenti programmatori possono crearsene uno proprio. In Megaptch128 ne sono stati inclusi due con effetti incredibili: Starfield e Puzzle.



Una nuova funzione di MP3 è la possibilità di cambiare Immagine di sfondo del desktop con una qualsiasi immagine di formato "geoPaint". La gestione della stampante risulta eccellente: è possibile modificare la stampante installata e sono presenti diverse opzioni di stampa.

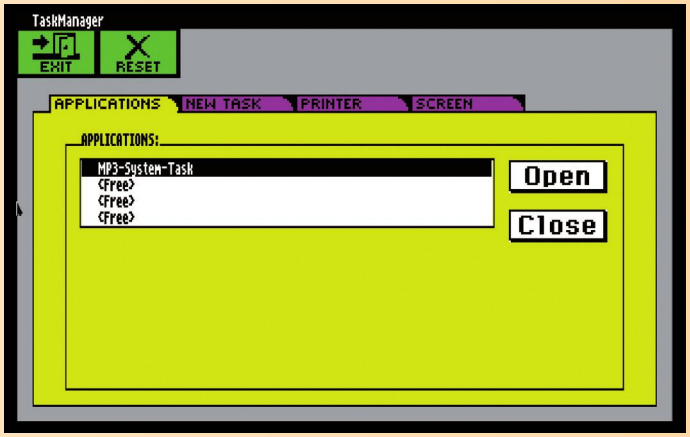


In qualsiasi momento, infine, è possibile modificare l'aspetto cromatico dell'interfaccia grafica, selezionare la velocità del cursore e selezionare la selezione di input.

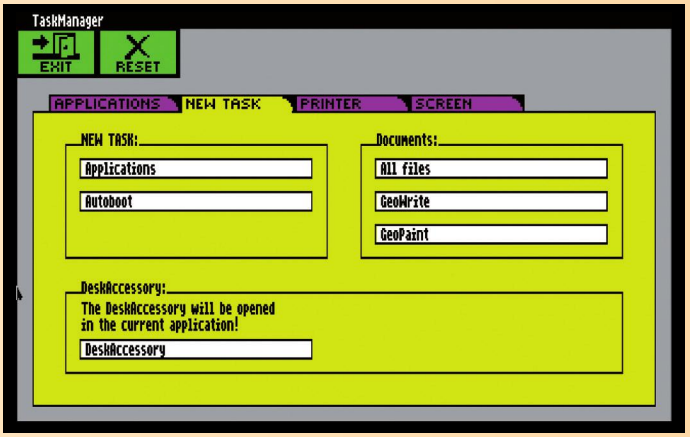


TaskSwitcher (Task Manager)

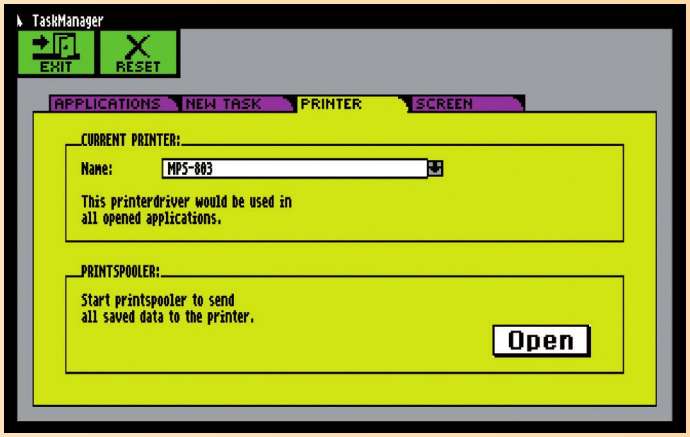
Uno dei punti di forza di MP3 è la possibilità di aprire e utilizzare fino a nove applicazioni contemporaneamente.



Questo risulta molto utile quando si lavora con geoWrite e geoPaint. In qualsiasi momento si può ritornare sul Task Manager premendo i tasti <Ctrl> <C=> o i due bottoni del mouse contemporaneamente.

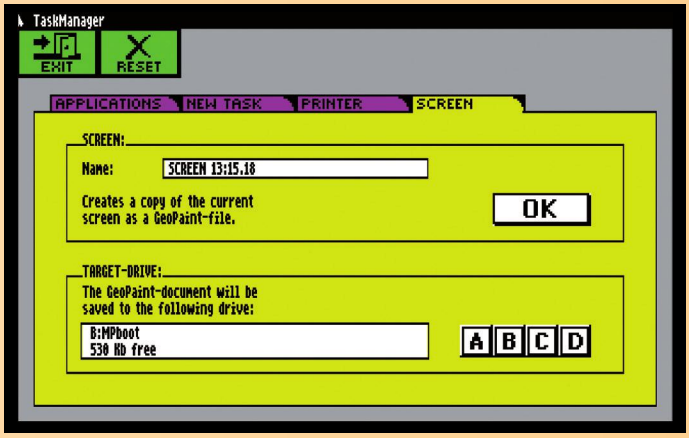


Selezionando il tipo di file in registro "New Task", viene visualizzata la nuova casella del selettore del file di MP3e e si può avviare una nuova attività.



Con MP3 si può selezionare una nuova stampante anche con geoWrite in uso, permettendo così, senza dover chiudere il programma, di stampare una bozza di prova del documento in "bassa qualità" per poi selezionare l'opzione "alta qualità" e stampare il documento in bella copia.

Si può ottenere uno screenshot della applicazioni correntemente sullo schermo. L'immagine verrebbe immagazzinata in un semplice documento per geoPaint in modo da poter essere modificata e stampata con geoPaint.

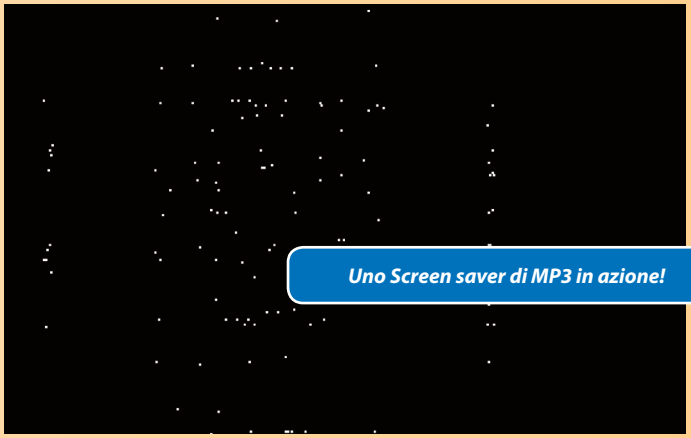


Conclusione

Il sistema fornisce all'utente un'interfaccia che differisce ampiamente in filosofia con il più popolare GEOS. MP3 offre più funzioni accessorie che vengono avvolte in una interfaccia che può sembrare estranea agli utenti abituati a GEOS 2.0.

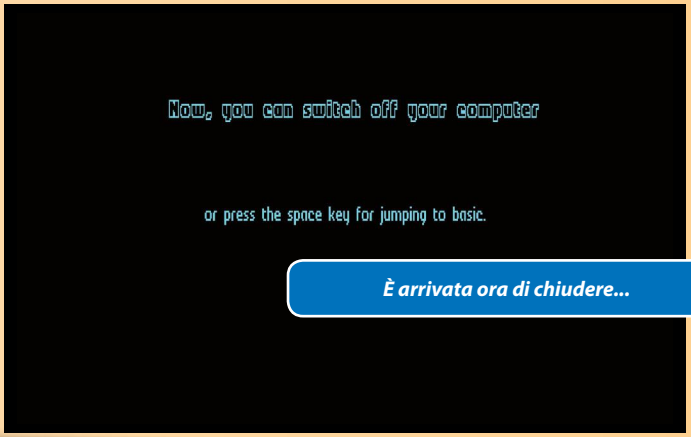
Tuttavia, per il computer nerd che vuole usufruire di ogni Hertz di potenza del suo sistema a 8 bit, l' MP3 fornisce tutti gli strumenti necessari per fare proprio questo.

[Nonefonow]



Uno Screen saver di MP3 in azione!

La schermata dei "Credits"



È arrivata ora di chiudere...

EMULARE TUTTO

L'EMULAZIONE AMIGA NEGLI ULTIMI ANNI È DIVENTATA TALMENTE TANTO DIFFUSA CHE QUASI OGNI DISPOSITIVO CHE ABBIA UN SISTEMA OPERATIVO PROPRIAMENTE DETTO, E NON SOLO, PUÒ VANTARE FRA IL PROPRIO SOFTWARE UN EMULATORE DELLA GLORIOSA MACCHINA COMMODRE...

Negli smartphone fino ad arrivare alla PSP l'emulazione Amiga è possibile con risultati più o meno buoni, ma è in **ambiente Windows** che, a parer mio, ha raggiunto il suo apice grazie a quel capolavoro di programma che è **WinUAE**.

COS'HA DI TANTO PARTICOLARE WINUAE?

Se volete emulare un gioco del Nintendo Famicon, dovete utilizzare un emulatore specifico, non potete utilizzare, per esempio, l'emulatore del Super Nintendo ma entrambe le console avranno bisogno del loro programma di emulazione, per esempio Zsnes per lo Snes e Nestopia per il Famicon. WinUAE invece, permette con un unico strumento, di poter riprodurre qualsiasi tipo di Amiga, a patto di saper configurare l'emulatore in modo adeguato.

Con WinUAE potete quindi emulare qualsiasi sistema C=Amiga, dalla A1000 alla A4000. Tuttavia questa dinamicità ha un piccolo prezzo: una certa complessità iniziale che può spaventare chi per la prima volta si accinge a provare il programma.

NIENTE PAURA!

Siamo qua per voi e con qualche semplice consiglio vedrete che potrete in breve tempo usare WinUAE in modo completo.

Per prima cosa dobbiamo capire cos'è che vogliamo emulare, quindi vedremo come procurarci il necessario.

Innanzi tutto va stabilito che tipo di Amiga sarà necessario impostare. I modelli Amiga sono piuttosto numerosi ma si possono dividere in tre grandi famiglie a seconda del chipset grafico.

L'**OCS** (Original chipset) era presente su:

- Amiga 500
- Amiga 1000
- Amiga 2000
- Amiga 2500
- Amiga 1500

L'**ECS** (Enhanced Chip Set) era su:

- Amiga 500+
- Amiga 600
- Amiga 3000
- Amiga CDTV

L'**AGA** (Advanced Graphics Architecture) era su:

- Amiga 1200
- Amiga 4000
- Amiga CD32

Quindi, dovremo capire di che Kickstart avremo bisogno. Di versioni ve ne sono parecchie ma con i Kickstart 1.3 e 3.1 vi andrà bene nel 90% dei casi.

Ultimo ma non meno importante, ovviamente, il programma o il gioco Amiga che desideriamo riprodurre sul nostro PC. Anche se il vostro computer è ancora dotato di un floppy, se proverete a inserire un dischetto Amiga il vostro moderno computer non sarà minimamente in grado di leggerlo. Sarà necessario creare o trovare un'"immagine" del floppy. Un po' come succede con le ISO, le immagini dei CD, nel caso dell'Amiga avremo le ADF (Amiga Disk File) ovvero le immagini dei floppy e gli HDF (Hard Disk File) le immagini dei giochi installabili su hard disk. Emulare un hdf richiede delle conoscenze sul sistema Amiga e sull'emulazione tramite WinUAE un po' più avanzate quindi, in questa prima guida, ci limiteremo a vedere il funzionamento dell'emulatore con gli ADF; in una buona parte dei casi, ciò vi sarà più che sufficiente per poter eseguire ciò che serve.

Sul sito http://www.winuae.net/ potrete scaricare gratuitamente l'ultima versione dell'emulatore, ma non vi basteranno il programma e il file da emulare; come accennato poco fa avremo bisogno anche del **Kickstart**.

In pratica, le macchine Amiga avevano su di una ROM parte del sistema operativo, ciò all'epoca consentiva un'incredibile velocità di boot rispetto alla concorrenza. I Kickstart tuttavia, sono ancora commercializzati e protetti da copyright, quindi non li potrete trovare con l'emulatore ma dovrete arrangiarvi. Un buon modo per ottenerli in modo legale è comprare il pacchetto di emulazione AmigaForever dell'italica Cloanto (www.amigaforever.com).

Se vi siete procurati tutto il necessario, ora è il momento di avviare WinUAE e dare un'occhiata a ciò che ci propone. Per ora concentriamoci su di un'emulazione facile facile e...

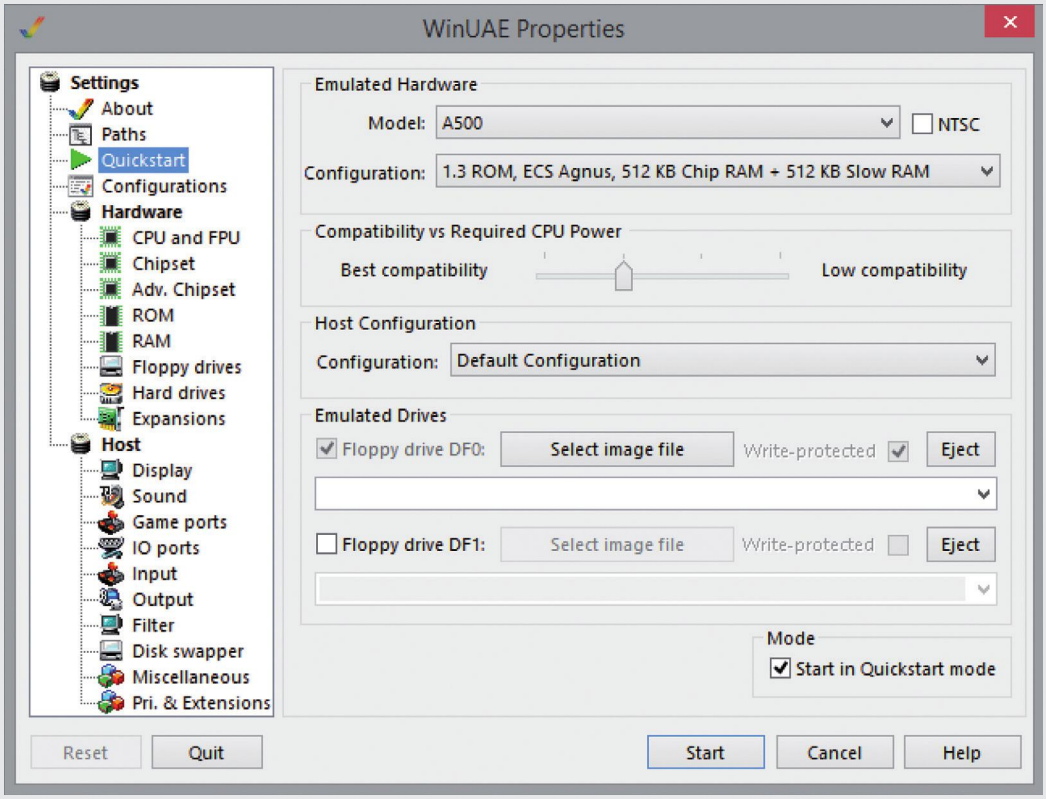
AMIGA!

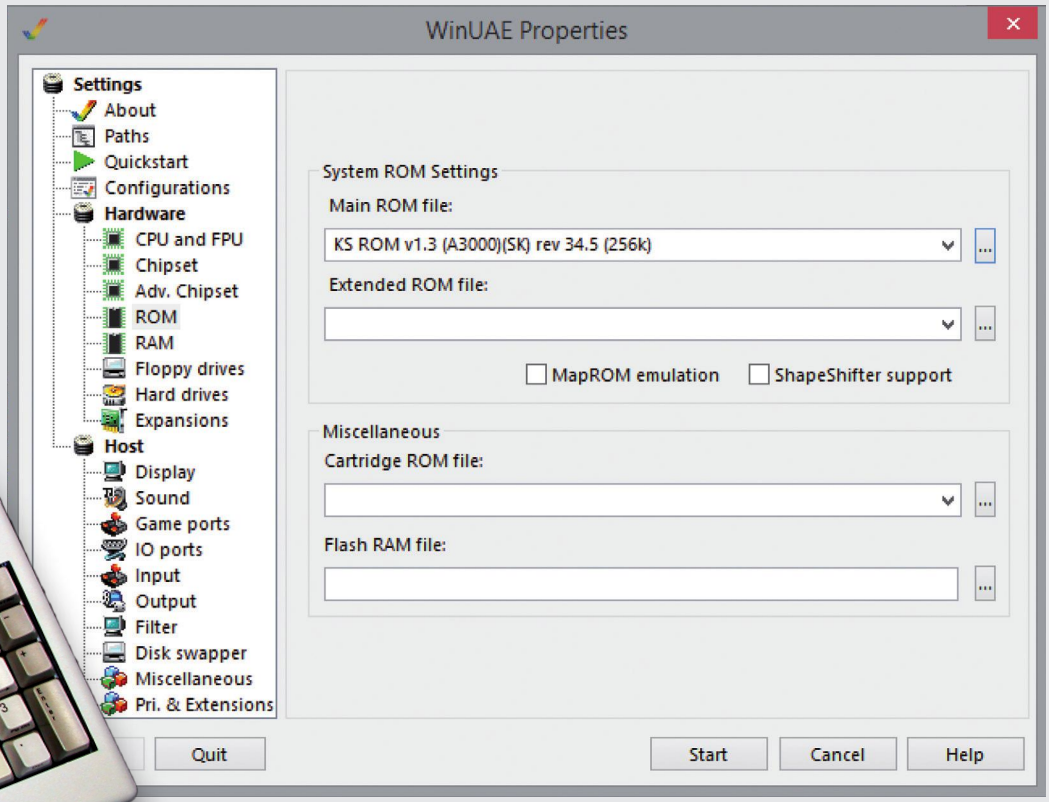
SU WINDOWS

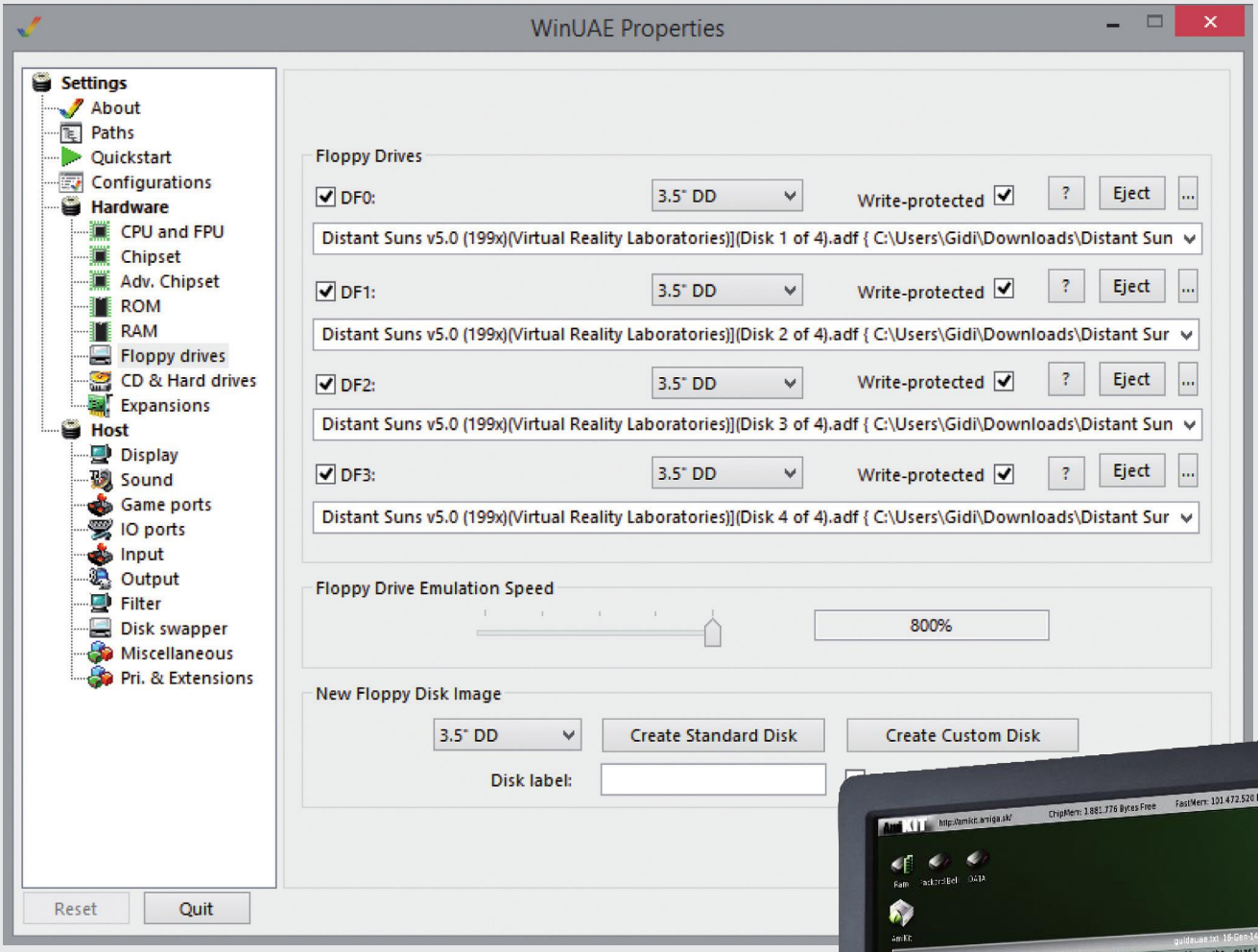
VEDIAMO COSA BISOGNA FARE PER TRASFORMARE IL NOSTRO COMPUTER IN UN UN'AMIGA 500

Una volta lanciato il programma, vedrete un sacco di opzioni ma quelle che in questo momento ci servono sono relativamente poche; andate alla voce "Kickstart", impostate nel primo menù a tendina l'opzione "model: A500" scendete dunque nella voce "hardware/CPU and FPU" e assicuratevi che il processore impostato sia quello dell'Amiga 500, ovvero il buon vecchio Motorola 68000.

Se dovessimo emulare un'Amiga 1200, per fare un esempio, dovremmo impostare il 68020. Se siete nel dubbio, consiglio di dare un'occhiata su wikipedia alle specifiche del modello Amiga che intendete emulare, sono abbastanza facili da trovare; in alternativa riprovate e sbagliate, tanto non rischiate nulla se non un po' di tempo perso per riavviare WinUAE.







PER EMULARE UN GIOCO PER L'AMIGA 500

Scendendo ancora alla voce "Chipset", potete scegliere senza problemi l'OCS o l'ECS; se siete dei puristi e volete testare l'Amiga 500 nuda e cruda, impostate l'OCS.

Alla voce ROM dovrete inserire in "Main ROM file" il file del Kickstart; nel nostro caso vanno bene l'1.2 o l'1.3, questo è un passaggio importante, senza l'inserimento del Kickstart l'emulazione non partirà nemmeno. Affrontiamo ora il secondo passaggio fondamentale, andiamo in "Floppy Dirves" e, come il nome suggerisce, ci troveremo davanti a quattro menù a tendina nei quali potremo indicare i percorsi ai file ADF che vogliamo eseguire. Se il nostro gioco da emulare è su un solo floppy (ADF) basterà lasciare attivato solo il primo lettore floppy simulato in software, in alternativa possiamo, cliccando la spunta su DF1, DF2, DF3, aggiungere fino a quattro ADF.

Sotto i campi di testo per l'indirizzo degli ADF, potrete vedere una voce: "*Floppy drive emulation speed*". Agendo su di essa, potete decidere se continuare a fare i puristi e eseguire il gioco/programma ad una velocità di caricamento il più possibile simile a quella originale o se sfruttare almeno un po' il vostro moderno PC a 256 processori e risparmiare un po' di tempo almeno nel caricamento. A voi l'ardua sentenza!

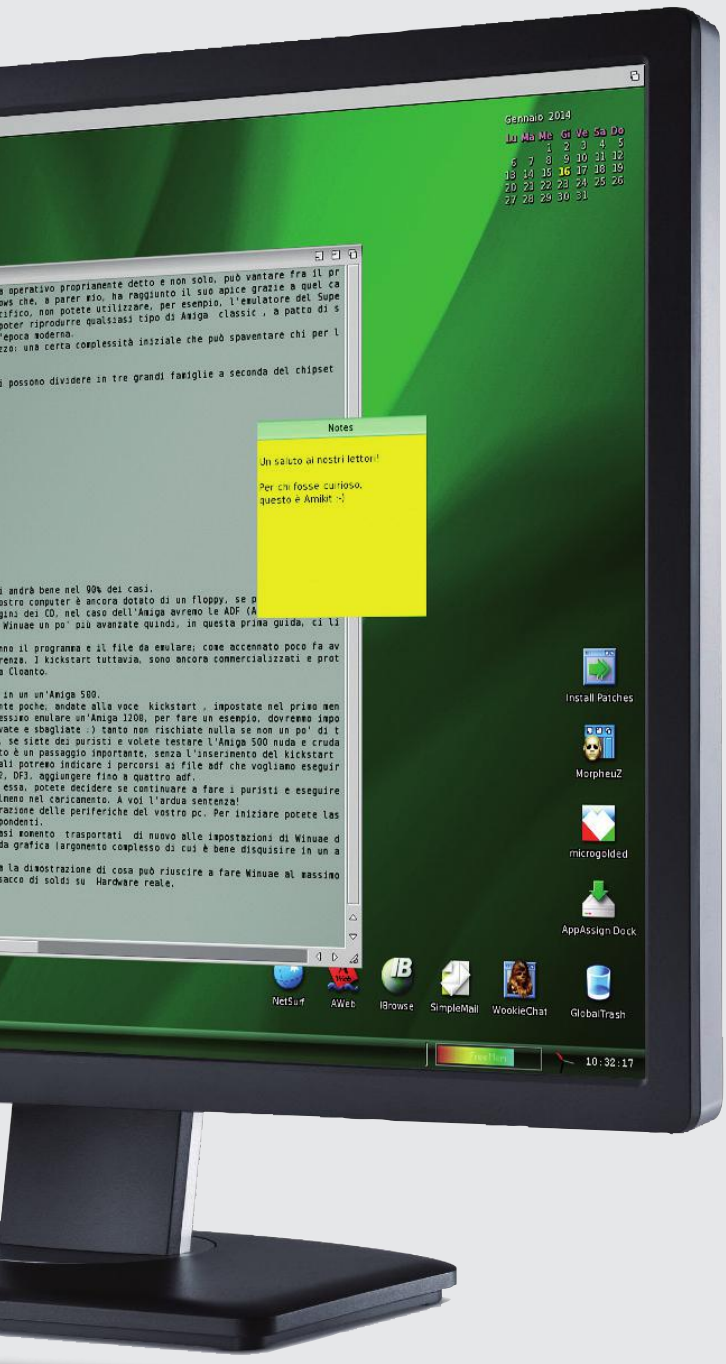
In teoria siamo già pronti ad avviare l'emulazione, date un'occhiata alle voci sotto "host", sono tutte voci di configurazione delle periferiche del vostro pc. Per iniziare potete lasciarle così come sono, se volete, per esempio giocare con un pad invece che con la tastiera o se preferite giocare in finestra piuttosto che a tutto schermo, dovrete configurare la voci corrispondenti.

Premete Start e, se tutto è andato bene, partirà il vostro gioco.

Durante l'esecuzione, premendo F12 verrete in qualsiasi momento "trasportati" di nuovo alle impostazioni di WinUAE dove potrete fare delle modifiche al volo; possibilità molto utile, per esempio, per cambiare floppy o impostazioni di risoluzione video. Ricordatevi che in origine le Amiga non dotate di scheda grafica (argomento complesso di cui è bene disquisire in un articolo a parte) erano pensate per risoluzioni video molto più basse di quelle attuali, quindi vi consiglio vivamente un'emulazione in finestra e non a tutto schermo.

Ora, se vedete che ci state prendendo gusto, vi consiglio di scaricarvi Amikit o Amisys; sono gratuiti e sono in pratica la dimostrazione di cosa può riuscire a fare WinUAE al massimo delle sue potenzialità (e qui sì che il tutto schermo ha un suo perchè!), sono due sistemi Amiga completi "Super Sayan", utilissimi per farsi le ossa in ambiente Amiga senza dover per forza comperarne l'Hardware originale.

Buon divertimento!
[GDM]



L'ULTIMA OCCASIONE PER AVERE IL TUO

COMMODORE 64x

SPEDIZIONE GRATUITA!!!

GLI ULTIMI PEZZI!

lo trovi solo su www.amibyte.com

Barebone C=64x
- Multi lettore Card + USB senza elettronica interna.

€ 329

C=64x light
- Multi lettore Card + USB;
- CPU Intel Atom 2700 a 2.13 GHz;
- GPU Intel NM10;
- 4Gb di RAM DDR3;
- WiFi;
- Bluetooth;
- DVD-RW;
- HD 250 GB.

€ 649

C=64x standard
- Multi lettore Card + USB + HDMI;
- CPU Intel Atom 2800 a 1.8 GHz;
- GPU Intel NM10, 4Gb di RAM DDR3;
- WiFi;
- Bluetooth;
- DVD-RW;
- HD 500 GB.

€ 739

C=64x gaming
- Multi lettore Card + USB+ HDMI;
- CPU Intel Atom dual core a 1.8 GHz:
- GPU Geforce GT610;
- 4Gb di RAM DDR3;
- WiFi;
- Bluetooth;
- DVD-RW;
- HD 500 GB.

€ 789

C=64x ultimate i3
- Multi lettore Card + USB+ HDMI;
- CPU Intel i3 dual core a 3.0 GHz;
- GPU Intel HD2500;
- 4Gb di RAM DDR3;
- WiFi;
- Bluetooth;
- DVD-RW;
- HD 500 GB.

€ 999

C=64x ultimate i5
- Multi lettore Card + USB+ HDMI;
- CPU Intel i5 quad core a 2.3 GHz;
- GPU Intel HD2500;
- 8Gb di RAM DDR3;
- WiFi;
- Bluetooth;
- DVD-RW;
- HD 1 TB.

€ 1199

C=64x ultimate i7
- Multi lettore Card + USB+ HDMI;
- CPU Intel i7 quad core a 2.5 GHz;
- GPU Intel HD4000;
- 8Gb di RAM DDR3;
- WiFi;
- Bluetooth;
- Bluray/DVD-RW;
- HD 1,5 TB.

€ 1299

Su tutte le configurazioni:
- Sistema operativo preinstallato a scelta:
  - C=OS Vision (gratuito):
  - Windows (venduto separatamente)

4 PASSI CON...

SI POSSONO ESEGUIRE I VECCHI PROGRAMMI PER AMIGA, SU PC, IN MODO TRASPARENTE E SENZA NOTARE DIFFERENZE CON IL DESKTOP SOTTOSTANTE? SÌ, CON ICAROS DESKTOP E UNA DELLE SUE PIÙ NOTE COMPONENTI.

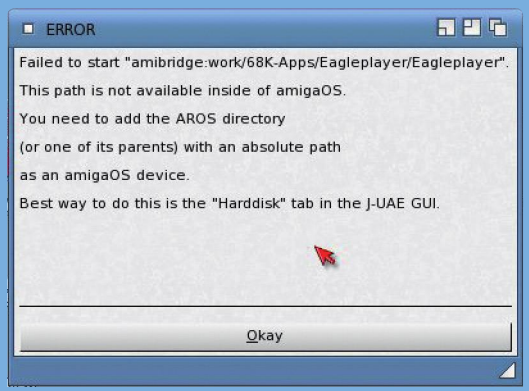
Innanzitutto, facciamo due passi indietro: cos'è AROS? È un sistema operativo nato nel 1995 da un gruppetto di Amighisti un po' nostalgici e un po' visionari, che nel momento più delicato per la vita della loro piattaforma preferita (il distacco dalla defunta Commodore) pensarono pragmaticamente di portarne le API e il sistema operativo su tutte le piattaforme possibili, riscrivendo un clone di AmigaOS 3.1 tutto da capo, senza poter guardare il codice sorgente originale ma basandosi esclusivamente sulla documentazione esistente e sul comportamento dei programmi. Un bel lavoraccio, direte, che però nel corso degli anni ha dato i suoi frutti fino a portare un pizzico di Amiga ovunque: PC, ARM e addirittura M68K. Sulle prima piattaforme AROS è compatibile con AmigaOS solo a livello di sorgenti: per poter lanciare i programmi per Amiga su PC, anche con AROS, è necessario passare attraverso l'emulazione. Fornita, come al solito, da una variante di UAE, Janus-UAE di Oliver Brunner. Qual è il vantaggio rispetto a UAE su Windows o Linux? Nessuno, a parte il fatto che l'OS sarà una replica al 100% amighista dell'ambiente che usavate tanti anni fa con gaudio e delizia, capace di girare direttamente sull'hardware e, quindi, molto più veloce di un tempo. Insomma, sarà come usare Amiga anche "fuori" dall'emulatore, e scusateci se è poco!

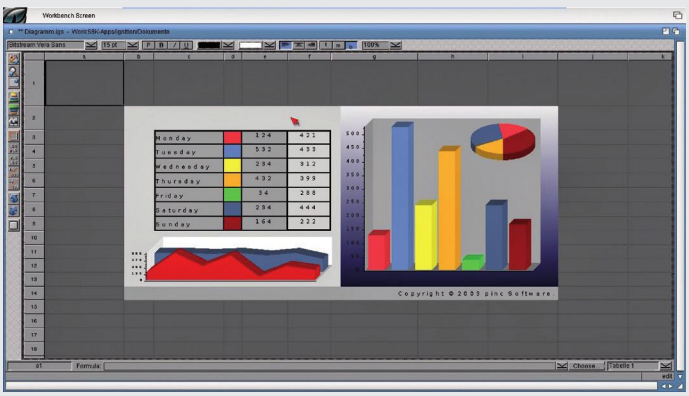
PIÙ DI UN EMULATORE

JUAE, come lo chiameremo d'ora innanzi, ha una peculiarità: può visualizzare le finestre delle applicazioni per Amiga (d'ora in poi: applicazioni M68K, dal nome del processore Motorola 68000) direttamente sul desktop di AROS per PC (x86) in rootless mode, ovvero senza l'ingombrante presenza del Workbench e del suo schermo sottostanti. Le finestre dei programmi M68K insomma si "liberano" della finestra di JUAE in cui sono esse stesse confinante, per muoversi più liberamente sullo schermo di AROS. Ottenere tutto questo però non è semplicissimo: l'utente dovrebbe installare AmigaOS o AROS M68K in una directory da usare come filesystem Amiga, lanciare l'emulatore e poi configurare sia il

SCARICATE LA VERSIONE WIP!

Icaros Desktop 1.5.2 "standard" fornisce in dotazione la verione 1.3 di Janus-UAE che, però, presentava alcuni problemi di una certa rilevanza. In particolare, non riusciva più a rilevare correttamente i percorsi dei file su AROS e a "convertirli" nei relativi percorsi Amiga, problema che dava origine al famigerato messaggio di errore "This path is not available in AmigaOS" (nella foto). Inoltre, si trascinava dietro da diversi anni un vecchio bug di e-uae che moltiplicava i cassetti del sistema operativo ospite, quando apriva una finestra di Wanderer o Workbench. Per essere sicuri di avere l'emulatore funzionante, consigliamo vivamente di aggiornare Janus-UAE all'ultima versione, o scaricare almeno la release 1.5.2 WIP5 (o direttamente la versione 2.0, al momento ancora imminente) di Icaros Desktop, da www.icarosdesktop.org.





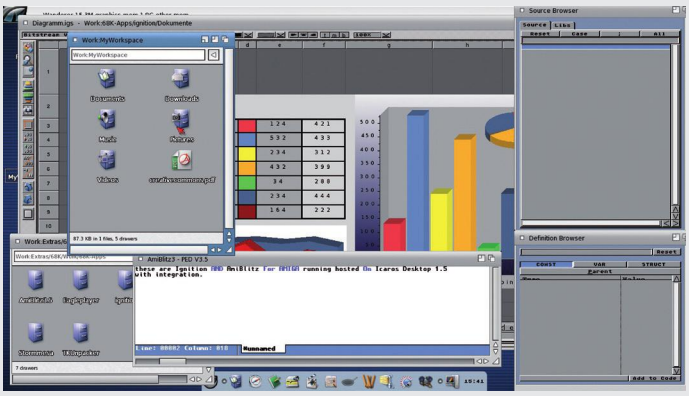
Il foglio di calcolo Ignition per Amiga eseguito da AmiBridge in modalità a schermo indipendente

AmiBridge

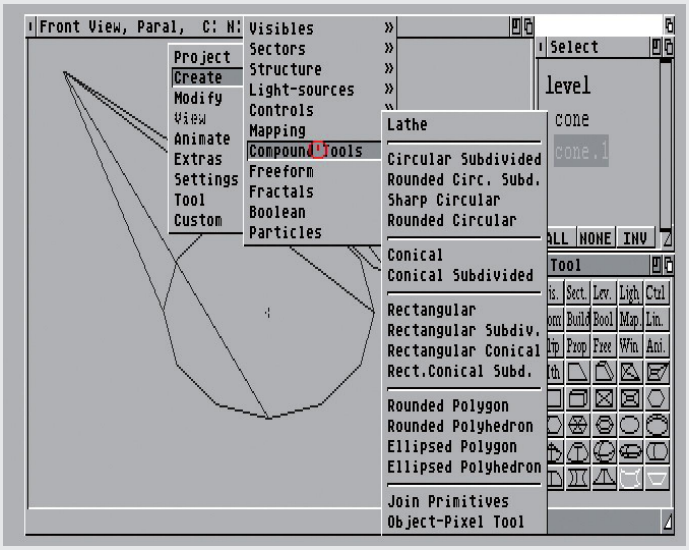
SU ICAROS DESKTOP

sistema operativo, sia JUAE stesso, per funzionare in rootless mode (modalità di integrazione), con un notevole dispendio di tempo, tentativi ed energie. Onde evitare tutto questo, la distribuzione di AROS Icaros Desktop ha messo a punto una serie di tecnologie e di script chiamata comunemente AmiBridge, composta dai seguenti elementi:

1. un programma nelle preferenze di sistema (/Prefs) che permette di personalizzare l'ambiente di emulazione;
2. un sistema di scripting che permette di installare AmigaOS 3.x da un CD di AmigaForever;
3. una "partizione" di sistema AROS M68K già installata e configurata, che possa funzionare in luogo di AmigaOS 3.x in assenza di quest'ultimo;
4. un sistema di scripting che permette di creare configurazioni personalizzate per ogni gioco o demo su ADF, allo scopo di lanciarli con un doppio click del mouse;
5. un sistema di scripting, oggi parzialmente in disuso, che permette di lanciare una singola applicazione M68K in un ambiente di emulazione lanciato apposta, e che oggi serve unicamente per configurare la risoluzione dello schermo quando non è possibile farlo automaticamente;
6. un tool a cui sono associati i file .adf, capace di lanciare lo script di esecuzione corretto, quando esiste;
7. l'emulatore Janus-UAE con tutti i suoi tool in linea di comando, grazie ai quali è possibile selezionare subito la risoluzione corretta, sincronizzare la posizione del puntatore del mouse fra host e guest, condividere la clipboard;
8. una serie di variabili d'ambiente impostate in envarc:icaros/68k che permettono di personalizzare il comportamento dell'emulazione.



Ignition e AmiBlitz che girano sullo schermo principale di AROS x86, insieme ad altre finestre di quest'ultimo. Sapreste distinguere le une dalle altre?



Il glorioso Real3D è una delle applicazioni che Icaros Desktop ha il permesso di distribuire gratuitamente.

Insomma, un bel po' di roba incastonata nella distribuzione come un puzzle, e cresciuta nel tempo in modo non spesso organico, ma comunque funzionale.

COME FUNZIONA AMIBRIDGE

AmiBridge deve assolvere diversi compiti e ognuno di loro ha a che fare con i diversi usi della piattaforma Amiga: lanciare le demo e i giochi partendo dai loro file ADF, facendo sì che essi funzionino immediatamente con un doppio click del mouse come chiunque si aspetterebbe; lanciare i programmi per Amiga come se fossero programmi per PC e integrarli, se possibile, nello stesso desktop, il tutto attivando – nel modo più trasparente possibile per l'utente – una serie di procedure piuttosto complesse e del tutto diverse fra loro. In linea di massima si tratterà sempre di lanciare Janus-UAE ma, in base al lavoro che quest'ultimo dovrà compiere, usando un file di configurazione diverso. Partiamo quindi da quest'ultima considerazione e analizziamo la struttura dei cassetti di AmiBridge, per comprenderne meglio il funzionamento. Se osserviamo la directory sys:System/AmiBridge, notiamo quanto segue (tutti i file dovranno essere visualizzabili):

- **Adf**
  un repository ideale per tutti i vostri file .adf, che però possono trovarsi ovunque nel disco fisso

- **AmigaApps**
  un repository per gli script e per le applicazioni già "assimilate"

- **AROS68K**
  una copia del sistema operativo AROS compilata per CPU M68K, utilizzabile fin da subito per eseguire i programmi scritti per AmigaOS

- **Backup**
  una cartella di servizio

- **emulator**
  contiene Janus-UAE, una copia dei suoi tool e tutti i file di configurazione di base

- **Presets**
  una serie di script che si possono usare per personalizzare l'ambiente di emulazione in modo rapido

- **rom**
  dove risiedono i KickStart di Amiga, ovvero le ROM che consentono l'avvio del sistema. Di base vengono forniti i replacement di AROS, ma lanciando lo script di integrazione di Amiga Forever, questa cartella verrà popolata anche con i KickStart Commodore ivi presenti.

- **System**
  cartella in cui verrà salvato il sistema operativo AmigaOS 3.x una volta integrato da Amiga Forever con l'apposito script

c'è poi anche una "pendenza" in Extras:68K, sotto forma di "assign", che conterrà la cartella "Work" e l'omonima partizione per il software. Dentro Work si verranno a trovare due sotto cartelle: 68K-Apps, che contiene i programmi per Amiga già inclusi nella distribuzione, e "Software", che però sarà presente solo integrando Amiga Forever. Icaros provvede anche un assign "AmiBridge:" che contiene sia la parte in SYS:, sia la pendenza in Extras:. Non lo si può vedere con una finestra di Wanderer o con il comando dir, ma per esempio è possibile impartire un "cd AmiBridge:work" per ritrovarsi in "Extras:68K/work". JUAE utilizza questo assign intensivamente nei suoi file di configurazione.

GLI SCRIPT CHE CI SERVONO

Nel cassetto AmigaApps trovano posto diversi script, realizzati volutamente in modo modulare affinché si possano richiamare da altri script senza fastidiose duplicazioni di codice. Gli script principali sono quelli con le icone, che si possono usare anche direttamente, fin da subito, una volta installata la distribuzione (in realtà, come scopriremo al primo avvio, sarebbe più opportuno fare un riavvio di AROS dopo questa operazione, ma si tratta di una questione cosmetica). Su Icaros 1.5.2 sono sei.

ADD_ADF-GAME

Permette di "incorporare" uno o più file .adf che compongono un gioco commerciale (o una demo) e di lanciarli all'avvio dell'emulatore JUAE, con file di configurazione "standard" atti a replicare le funzionalità di un Amiga 500 espanso a 1 MB di memoria o quelle di un Amiga 1200, di fatto le piattaforme più in voga ai tempi d'oro dell'amiga. Una volta lanciato, questo script chiede essenzialmente tre cose: di aggiungere i dischi a uno a uno (premere Cancel quando sono finiti), di dare un nome al set di dischi (per esempio "Buggy Boy", "Defender of the Crown" e così via) e di specificare con quale tipo di Amiga classico lo si volesse lanciare. Ora, in un'installazione nuda e cruda di Icaros Desktop l'unica ROM effettivamente disponibile è quella di AROS 68K, quasi pienamente compatibile con quelle originali ma diversa, e più ingombrante, di quelle sviluppate da Commodore. Non a caso i due modelli sono fittizi e indicati come "AROS A500" e "AROS A1200": se vogliamo che tutto il parco sopftware funzioni alla grande, è consigliabile integrare Amiga Forever (poi vediamo come) prima di pensare agli ADF e, come per magia, oltre a questi due modelli appariranno anche "A500", "A500+" e "A1200", tutti autoeplicativi (eccetto forse A500+, che sta a indicare un A500 con 1 MB di RAM e chipset ECS).

L'integrazione dei file ADF avviene, di fatto, creando due script. Il primo serve banalmente a lanciare l'emulatore JUAE, il secondo, invece, contiene il file .urc (contrazione di uaerc) con i dati sull'hardware da emulare. Ogni

Non sarà Photoshop ma ai suoi tempi fece furore: l'ottimo software di grafica 2D e fotoritocco TVPaint gira alla grande con AmiBridge

gioco, quindi, si ritrova il suo bel file di configurazione personalizzato che si può andare a modificare in ogni momento, semplicemente attivando l'interfaccia di JUAE con la combinazione di tasti Ctrl+Alt+J, fermando il gioco e modificando tutti i parametri che ci aggradano, salvando prima di farlo ripartire o di chiudere il programma. L'interfaccia di JUAE non compare sullo stesso screen dell'emulazione, ma in quello principale di AROS, per cui può essere necessario premere lAros+Tab per passare da uno screen all'altro. Il tasto lAros ovviamente non esiste, ma cambia in funzione del sistema e della tastiera che usate come host: sulla stragrande maggioranza dei PC, per esempio, esso corrisponde al tasto Windows sinistro. Su un Amiga vero, tuttavia, sarebbe il tasto Amiga sinistro, e così via. Lo script di lancio dell'emulatore avrà lo stesso nome che avrete inserito per il set di dischi.

Nota: AmiBridge dispone anche di un altro automatismo. Con un doppio clic su un file ADF, AmiBridge controllerà se il medesimo è già stato "importato" e, nel caso, ne lancerà lo script di avvio. Altrimenti, lancerà ADD_ADF-GAME.

Le impostazioni scelte di default da Icaros Desktop sono pensate per un impiego "standard" di AROS, con il joystick inserito nella porta 2 emulato dai tasti cursore. Può andare bene a molti ma non a tutti, per esempio chi ha un joystick connesso per mezzo della porta USB potrebbe volerlo usare di default, invece che andare a modificare a mano i file .urc di ogni gioco. Basta modificare i file di configurazione di default: caricate l'emulatore JUAE, andate nel pannello più a destra della sua interfaccia, fate clic su Stop per fermare qualunque emulazione e caricate questi file (dopo averne fatta una copia di sicurezza) per modificare le relative impostazioni:

a1200.urc
Amiga 1200 con ROM Commodore

a500.urc
Amiga 500 con ROM Commodore

a500+.urc
Amiga 500 espanso, con chipset intermedio e ROM Commodore

arosa500.urc
Amiga 500 espanso con ROM AROS

arosa1200.urc
Amiga 1200 con ROM AROS

Salvate le vostre versioni mantenendo gli stessi nomi e per AmiBridge diventeranno il nuovo standard!

AROS M68K
Questo script lancia l'ambiente di emulazione M68K così come è stato configurato per mezzo del tool AmiBridge in /prefs. Quindi la sua esecuzione potrebbe terminare con una schermata grigia priva di qualsiasi icona, con una pagina di Wanderer per Amiga classici o addirittura con un semplice messaggio di avviso che "l'ambiente M68K è pronto per l'esecuzione del software" e nulla più. Questo, essenzialmente, dipende dai vostri gusti. Su Icaros Desktop 1.4 e 1.5 l'impostazione di default è la totale trasparenza e il messaggio d'avviso. L'emulatore in pratica si nasconde alla vista e permette l'esecuzione di software Amiga "direttamente" su AROS partendo addirittura da Wanderer per x86, da AmiStart (la barra in fondo allo schermo) o dal comando shell "wbrun". In realtà, JUAE sta eseguendo il software in emulazione e sta esportando sullo schermo di AROS solo la porzione di video interessata dal programma emulato. Perché ciò avvenga con successo, tuttavia, è necessario che la risoluzione (screenmode) impiegata da AROS x86 e da AROS 68k coincidano. Abbiamo quindi due soluzioni: o lasciamo fare tutto a Icaros Desktop e a JUAE, impostando in /Prefs/AmiBridge il settaggio automatico dello schermo e la replica delle impostazioni "cosmetiche" dell'utente, o decidiamo noi di impostare la risoluzione manualmente con lo script "AROS Screenmode".

Va da sé che questo tipo di integrazione, che JUAE chiama "Coherency mode", può non piacere a tutti: visivamente parlando è certamente il più affascinante, ma porta con sé due problemi. È più lento, perché di fatto aggiunge overhead all'emulazione, e al momento ha problemi a gestire i menu ottenuti con il tasto destro del mouse, rendendo parzialmente inusabili i programmi per cui è nato. In attesa che questi problemi vengano risolti, il consiglio è quello di disabilitare la modalità "coerente" e di tornare al classico schermo di emulazione full-screen, in cui confluiranno tutti i programmi emulati. Bisognerà premere lAros+Tab per accedervi, ma almeno saranno più veloci e scevri da qualunque genere di problema.

AROS Screenmode
Come prevedibile, questo script lancia una sessione di AROS 68K finalizzata unicamente al cambio della risoluzione utilizzata, è bene ricordarlo, solo dall'ambiente emulato. Proprio per evitare qualunque genere di problema, questo script disabilita la modalità di integrazione e lancia JUAE in una finestra di soli 640x480 punti, destinata a contenere esclusivamente la finestra del tool /Prefs/ScreenMode di AROS 68K. Prima di tutto ciò, però, AROS Screenmode ci chiederà se vogliamo settare la risoluzione automaticamente (vedi sopra) o se ne preferiamo una tutta nostra. Questo script è ideale se non vogliamo avere l'ambiente di emulazione a tutto schermo, perché switchare non ci piace, ma in una normale finestra di Icaros Desktop, magari di dimensioni leggermente inferiori a quelle dello schermo del sistema ospite. Ancora una volta, le applicazioni emulate finiranno tutte lì e non sarà possibile spostarle al di fuori dei limiti di quella finestra, ma almeno non ci saranno problemi col tasto destro del mouse e la velocità sarà la stessa della modalità a schermo intero. Un buon compromesso, insomma.

Get Amiga Forever
Nulla più di un Link che ci permette di comprare Amiga Forever direttamente dal sito di Cloanto, usando il browser OWB fornito con la distribuzione.

Setup-Amibridge
Questo script permette di estrapolare l'ambiente AmigaOS 3.X da una qualsiasi versione di Amiga Forever e di integrarlo in Icaros Desktop. AmiBridge è abbastanza intelligente da capire di quale edizione si tratti e di comportarsi di conseguenza. Lo script automatizza alcune procedure di personalizzazione, necessarie per poter usare AmigaOS 3.X come guest OS, alla stessa stregua con cui si usa AROS 68K. Per esempio, alla fine del trasferimento dei file va a modificare la user-startup di default per richiamare l'esecuzione dello script "icaros-sequence.m68k" già preconfezionato in AmiBridge:System/S. In questo modo è possibile attivare/disattivare la GUI anche con il Workbench originale, decidere se lanciare o meno una shell all'avvio e così via. Una volta integrato AmigaOS 3.X, compariranno altri due script: ScreenMode e Workbench, abbastanza autoesplicativi se avete letto fin qui.

Nota: nelle future edizioni di Icaros Desktop, questo script verrà rinominato in "Integrate Amiga Forever", nome che parla molto di più e suona decisamente meno ambiguo.

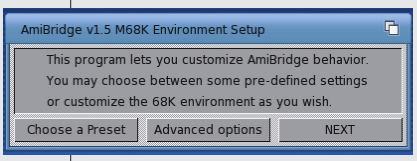
Wanderer 68K
A differenza di AROS M68K, questo script permette di lanciare Wanderer per M68K indipendentemente dalle scelte attuate con /Prefs/AmiBridge.

L'ANTICO CHE TORNA

AmiBridge è stato il primo tentativo "organizzato" per consentire agli utenti di AROS di lanciare i vecchi programmi M68K in un ambiente in qualche modo "coerente". Per farlo, inizialmente AmiBridge apriva una finestra di circa 800x600 punti sullo schermo, caricando JUAE e AmigaOS 3.x dopo aver "epurato" dai file di startup del medesimo il comando loadwb, semplicemente sostituendo a quest'ultimo un ulteriore script con l'applicativo da eseguire, a pieno schermo. Quella che per l'applicazione M68K era l'intero schermo, insomma, per l'utente AROS era semplicemente la finestra di Janus-UAE. In assenza dello script con l'applicativo, invece, veniva lanciato AmigaOS con il suo Workbench. Oggi questa procedura ci serve principalmente per lanciare ScreenMode quando serve, ma con la prossima versione di Icaros Desktop verrà riproposta "riveduta e corretta" per venire incontro a tutte le novità introdotte nel frattempo. Un nuovo script chiamato ADD_SHORTCUT permetterà di creare, all'interno di AmiBridge, "scorciatoie" che consentiranno di aprire una singola applicazione Amiga in un ambiente di emulazione dedicato, che sarà anche possibile personalizzare in modo differente rispetto a tutto il resto. Come? È spiegato qui:
http://vmwaros.blogspot.it/2014/02/enhancing-bridge.html

LA CONFIGURAZIONE

Come ogni ambiente complesso che si rispetti, anche AmiBridge ha i suoi tool di configurazione. Le due componenti su cui si va ad agire sono essenzialmente lo script "Amibridge" nel cassetto /Prefs di AROS e la GUI di JUAE. Sono questi gli elementi chiave che permettono di configurare l'ambiente esattamente come lo vogliamo noi. Vediamo di comprenderne gli effetti, a partire dallo script di configurazione iniziale. Una volta lanciato da /Prefs, si presenta così:



Possiamo scegliere un preset, che costituisce una scorciatoia sufficiente ai più, oppure passare direttamente alle singole opzioni (Advanced options). Un preset è di fatto uno script che viene a sua volta eseguito da questo, e che ha lo scopo di modificare alcune variabili all'interno della cartella env(arc):icaros/68k e dei file di configurazione standard di JUAE (altri due file diversi da quelli che avevamo visto prima).

Le Advanced options, invece, agiscono sulle suddette variabili con una serie di domande poste all'utilizzatore. I preset a disposizione sono quattro: Default integration (che cambierà nella prossima release di Icaros, in quanto l'integrazione non sarà più opzione di default), Fullscreen (permette di lanciare JUAE a pieno schermo in uno screen interamente dedicato all'emulazione), New screen without GUI (nuovo schermo senza Wanderer o senza Workbench), Windowed Layer (una finestra di dimensioni diverse dallo schermo principale, ma nello screen di AROS).

Le opzioni avanzate infine sono queste:

- **Workbench -** permette di abilitare o disabilitare il file manager del sistema guest: Wanderer se useremo AROS 68K o Workbench in caso di AmigaOS 3.X;
- **Auto Shell -** permette di avviare o meno una shell di comando. Utile se il nostro uso dell'ambiente M68K si limita a utility o script che non hanno bisogno del workbench per interagire;
- **Coherency -** permette di impostare la famosa modalità "rootless" di cui abbiamo parlato più volte, ovvero le finestre dei programmi per Amiga M68K appaiono integrate nel desktop di AROS. Lo ripetiamo: è la modalità più affascinante, ma porta con sé ancora qualche problema;
- **Welcome message -** fa apparire il messaggio con cui AmiBridge ci avvisa di aver terminato il caricamento del sistema operativo guest e, quindi, della possibilità di lavorare con i programmi per Amiga. Per motivi ancora imperscrutabili, il sistema emulato si blocca se, al termine della procedura di avvio, non vengono caricati Wanderer/WB, una shell o questo messaggio. Per questo motivo non ci sarà possibile eliminare tutti e tre questi elementi in contemporanea;
- **Shared Prefs** - permette di condividere i file di configurazione del sistema operativo fra host e guest. Questo funziona principalmente su AROS, molto meno con AmigaOS 3.X, poiché il formato dei file di configurazione non è compatibile fra i due. Ma questa opzione è molto interessante quando si usa AROS M68K, perché consente di impostare automaticamente la lingua, la tastiera e i font di sistema in modo assolutamente coerente fra l'ambiente ospitante e quello ospitato. In altre parole, passando da un'applicazione x86 a una m68k non si noterà alcuna differenza grafica.

[Paolone]

NON PETTINIAMO PIÙ LE BAMBOLE.

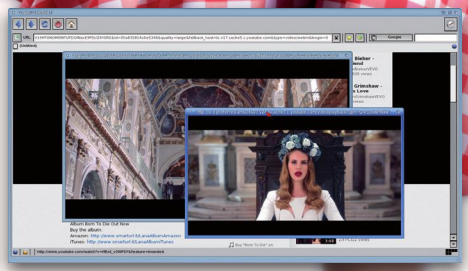
icaros desktop

AROS è l'unico **sistema operativo Amiga-NG gratuito** installabile sul PC di casa.

Icaros desktop è la **distro AROS** più popolare e completa, capace di far rivivere l'**esperienza AMIGA** in chiave moderna a **costo zero**!

Scarica e prova subito
Icaros desktop QUI:
www.icarosdesktop.org

ICAROS DESKTOP VERSION 2.0 COMING SOON!



VideoGiochi!

8 bit

Darkness

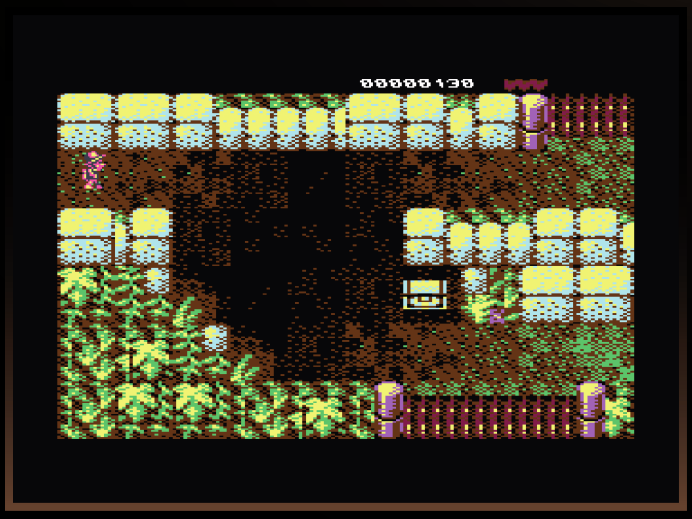
Sistema: **C=64 / 128 / GS**
Anno: **2013**
Genere: **Search & mapping arcade/adventure**
Autori: **Achim Volkers** (programmazione)**, Trevor 'Smila' Storey** (grafica)**, Linus** (musica)
Produttore: **Psytronic & RGCD**
Supporto di gioco: **cartuccia, cassetta, floppy 5,25', Digital download**

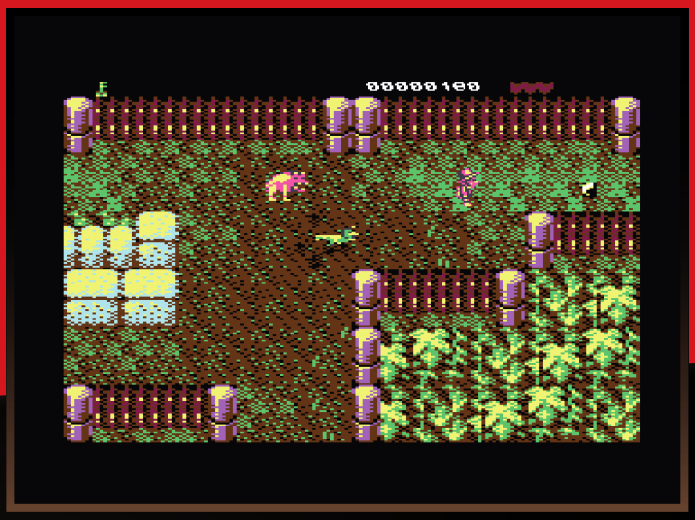
Prezzi (nuovo):
- Cassetta: **£ 4.99**
- Cassetta ultimate: **£ 24.99**
- Flopy budget: **£ 4.99**
- Flopy premium: **£ 10.99**
- Flopy ultimate: **£ 29.99**
- Cartuccia ultimste: **£ 39**
- Digital download: **£ 1.99**

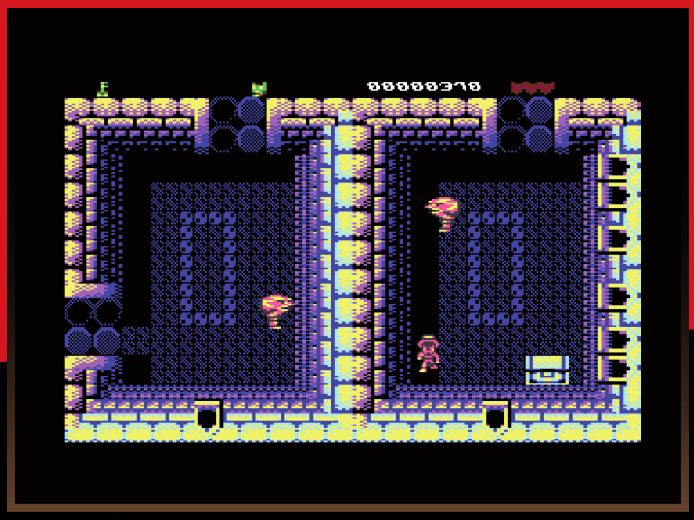
Impatto: **86%**
Carisma: **80%**
Tecnica: **83%**
Gameplay: **90%**
Replay: **65%**
Globale: **80%**
Giudizio:
Intrigante, semplice nel gameplay e affascinante nell'atmosfera.
Non fatevelo scappare!

AMERICA, 1937. STAN E SUA MOGLIE AVA, UNA COPPIA DI SCAMBISTI NAVIGATI, AVEVANO RICEVUTO UNO STRANO QUANTO ACCATTIVANTE INVITO.
IL LORO AMICO BENJAMIN AVEVA ORGANIZZATO, NELLA SUA ENORME MAGIONE SITUATA SULL'ISOLA DI YGRO, UNA FESTA ORGIASTICA TEMATICA...

I due libertini coniugi alla costante ricerca di nuovi eccitanti stimoli non ci avevano pensato due volte ad accettare il succulento invito e avevano noleggiato un piccolo aereo da turismo che Stan, grazie alla patente di volo ottenuta prestando più volte sua moglie all'istruttore, poteva pilotare di persona. Durante il viaggio però successe l'inaspettato. Ava, trasportata dall'incontenibile eccitazione, era saltata addosso a Stan, desiderosa di fare qualche evoluzione con la cloche del marito, senza attendere però che quest'ultimo inserisse il pilota automatico. In un attimo l'aereo andò in stallo precipitando sull'isola di Nrop, famosa per essere abitata da una tribù di indigeni sodomiti Epaglana. Quando Stan riprese conoscenza, vide sua moglie Ava circondata da un gruppo di codesti minacciosi autoctoni, mentre lui assisteva alla scena impossibilitato a muoversi a causa di un forte dolore al fondoschiena, probabilmente causato dall'impatto. Il forte shock lo fece svenire nuovamente e al suo risveglio Ava era sparita.







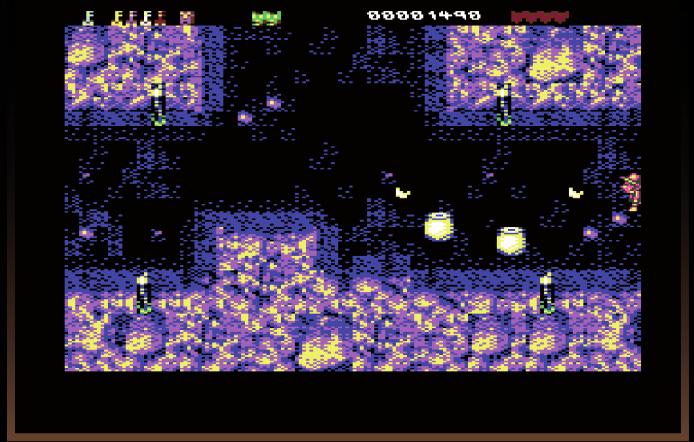
Equipaggiato col suo finto costume da esploratore, un arco di plastica ed uno zaino di cartapesta, Stan si inoltrò nella giungla selvaggia alla ricerca della sua amata, senza avere la minima idea di quello che lo stava aspettando.

Il gioco è un'avventura bidimensionale con visuale dall'alto, come lo era il vecchio Legend of Zelda per il NES. Vi muoverete sostanzialmente in 3 aree, la jungla, le rovine e il tempio, evitando o uccidendo tutto ciò che si muove. Stan non è difatti il benvenuto e sia gli animali che gli indigeni tenteranno in tutti i modi di fargli la pelle.

Per uccidere i nemici potrete spararegli, utilizzando il vostro fido arco o altre armi recuperate durante l'avventura.

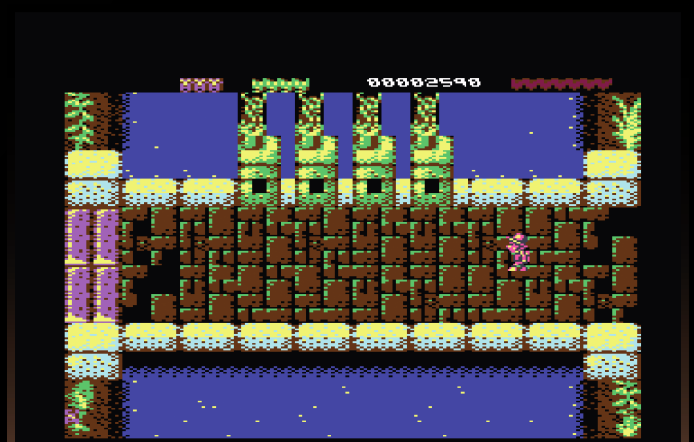
Disseminati per la mappa infatti troverete dei cespuglietti o delle anfore che una volta distrutti potranno rivelare 3 tipi di power up: un diverso tipo di arma, sempre più potente, una temporanea vulnerabilità ai nemici ed una super velocità, anch'essa dalla durata limitata.

La vostra salute è rappresentata da un certo numero di cuori, che diminuiranno ogni volta che verrete toccati da un nemico. Una volta esauriti tutti i cuori il gioco finisce e vi tocca ricominciare tutto da capo. In giro troverete

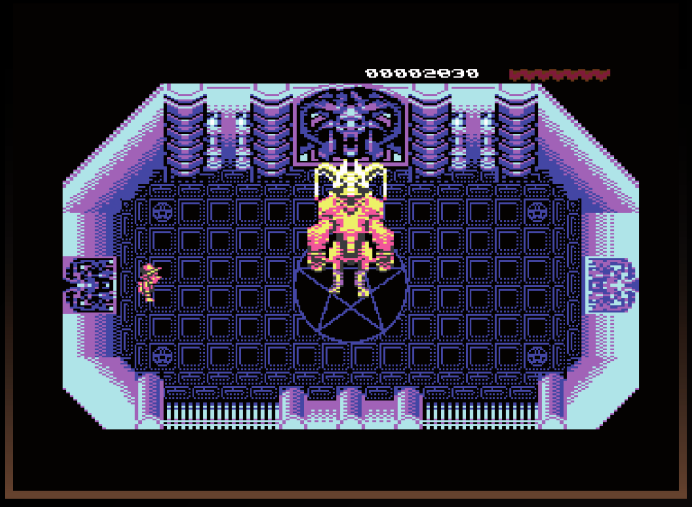


Darkness è davvero un gioco fresco, labirintico, coinvolgente e deliziosamente old-school! La dinamica di gioco è semplicissima: sei in un maledetto labirinto quindi trova tutto ciò che ti serve per uscirne, cercando nel frattempo anche di non farti mordere le chiappe da qualche bestiaccia cattiva. La grafica e la musica del gioco hanno qualcosa di speciale, che avvolgono tutto in un'intensa atmosfera eplorativa. Darkness è uno di quei giochi per cui vale assolutamente la pena disegnarsi la mappa con carta e matita come negli anni '80 e di evitare come la peste di sbirciare qualsivoglia altra mappa del gioco prima di farsene una propria. Evitare di guardarne la soluzione renderà il gioco una vera retro-sfida da non perdersi per nessun motivo!

La pre-release del gioco fornita a C=FG per la recensione è quasi priva di opzioni, qualcuna in più verrà implementata ma è un peccato non vi sia un timer nel gioco per sfidarsi a battere il record di tempo ... Magari in Darkness 2, io non vedo già l'ora che esca... [lucommodore]



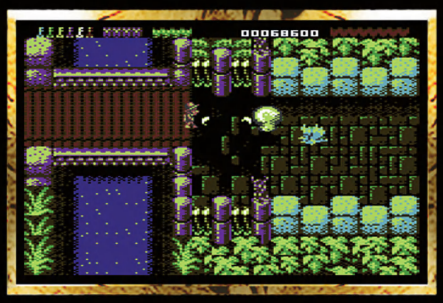
L'iperattiva psytronic lancia un altro missile (manco fosse Mazinga!) nel panorama videoludico 64ista e fa ancora centro!
Darkness è un'avventura arcade divertente, realizzata in "stile classico", con grafica dettagliata e sonoro accattivante ma ipnotico (nel senso che alla lunga vi rintronerà) e che in breve tempo vi permetterà di acquisire la giocabilità perfetta incentivandovi a finire il gioco. I mostri della giungla appaiono in maniera pseudo-casuale in ogni schermata, pertanto il trucco per non perire é uscire e rientrare dalla stessa fino a quando i mostri non saranno posizionati nella maniera a voi più consona per farli fuori! In alternativa potete correre , tra una schermata e l'altra schivando i mostri, in quanto ci mettono qualche momento prima di apparire. Questa ultima opzione è forse la più adatta quando passerete per l'ennesima volta nello stesso punto, causa mancanza mappa, una scelta fatta probabilmente per aumentare la longevità del gioco. In conclusione un buon titolo che merita di entrare nella vostra collezione "Next gen" per il biscottone numero uno al mondo! [Grendizer]



anche degli scrigni che possono contenere cuori extra, delle chiavi colorate che serviranno ad aprire alcune porte e delle maschere verdi o viola, necessarie per accedere al tempio dov'è risiede il grande sciamano, capo della tribù degli Epaglana. Sconfiggetelo e libererete finalmente la vostra amata! Appena caricato il gioco assisteremo a una sequenza animata in cui si vede il nostro aereo che precipita nella jungla, accattivante introduzione all'avventura che ci aspetta. La grafica in-game è piuttosto dettagliata, gli sprite sono simpatici e i diversi tipi di animali, considerando le dimensioni ridotte, sono resi egregiamente. Anche le ambientazioni sono ben caratterizzate e, nonostante non ci sia una gran varietà di elementi, creano la giusta atmosfera. Il limite dei 64k si fa sentire nel reparto audio. Oltre a qualche trascurabile effetto sonoro, per tutta l'avventura saremo accompagnati da un unico motivetto, che, per quanto orecchiabile, alla lunga vi trapanerà i timpani. Sconfiggere i nemici risulterà piuttosto facile, indipendentemente dall'arma che si utilizza, il che rende il gioco più spinto verso l'aspetto esplorativo piuttosto che quello di azione. Tuttavia, il boss finale, ovvero il grande sciamano, richiederà molta pazienza e ottimi riflessi per essere sconfitto.
Darkness è disponibile nei diversi formati a cui siamo abituati. Download digitale oppure versioni più "analogiche" quali cassetta, disco e cartuccia.
Si possono acquistarne i pacchetti base, con gioco e manuale, oppure quelli più costosi, "deluxe" o addirittura "ultimate", con l'aggiunta di gadget, stampe e pure un bel poster in formato A3 con la mappa del gioco, della quale però ne sconsigliamo l'utilizzo perché la mappa è bello farsela da soli!
[limbaccio]

Commodore 64

DARKNESS



A game by Achim Volkers & Trevor Storey

PSYTRONIK SOFTWARE

www.psytronik.net

RGCD

www.rgcd.co.uk

8 bit

C=64

16KB CARTRIDGE GAME DEVELOPMENT COMPETITION 2013, IL RESOCONTO COMPLETO DI JAMES MONKMAN DELLA RGCD, FONDATORE E PRODUTTORE DELLA COMPO!

Annualmente si svolge un'importante gara internazionale che dura quasi tutto l'anno e coinvolge i creatori di videogames della demoscene del C=64. Il "**Commodore 64 16Kb Cartridge Game Development Competition**!" (COMPO) è un'iniziativa dell'inglese RGCD, una delle realtà commerciali più produttive tra quelle che oggi trattano 'Commodore 64 e dintorni'. Anche nel 2013 dunque, è stata istituita una giuria di una dozzina di (loschi) individui presi qua e là tra Demoscene, Software House, giornalisti e Crackers, incaricata di valutare i videogiochi degli iscritti. In palio c'erano ricchi premi quali qualche centinaio di sterline in denaro, hardware e software originale e persino qualche raro gioiellino da collezione. La cosa che al giorno d'oggi rende straordinario il COMPO è il fatto che i videogiochi non possono superare i 16 kilobyte in tutto e vanno proposti in formato .crt (cartuccia istant-load) per C=64!

Ed è incredibile cosa riescono a farci stare in quei pochi Kb...

I risultati del COMPO 2013 sono arrivati a febbraio 2014, James Monkman (che è un po' il papà del COMPO nonché titolare della RGCD) in persona ci parla di tutti i giochi classificati, prendendoli in esame uno per uno, dal quindicesimo al primo posto.

15. S-Blox

Autore: Payton Byrd

S-Blox non è un brutto gioco ma perde nel confronto con gli altri giochi presenti nella COMPO 2013. Si tratta di un clone di Tetris in cui è stato scelto di utilizzare un settore audio piuttosto pesante a discapito del reparto grafico. L'aggiunta di una videata di highscore e la possibilità di visualizzare il tassello successivo avrebbe forse aiutato ma il gioco così com'è utilizza già ogni singolo byte di ROM a disposizione.

14. Revenge Of The Tomato

Autore: Richard Bayliss

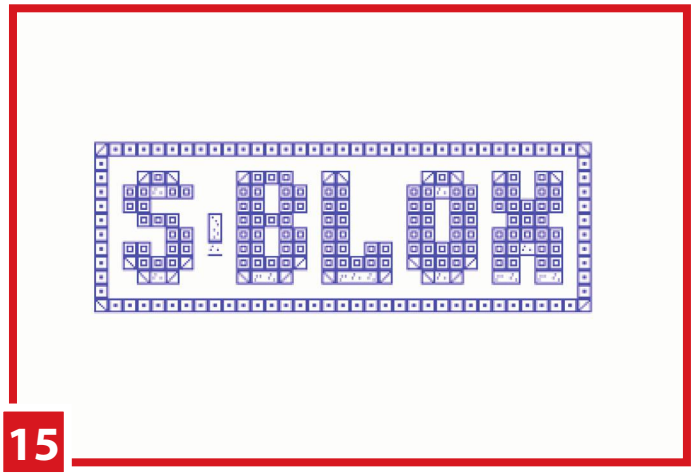
Lo scorso anno c'è stato un momento in cui sembrava ci fossero pochi giochi iscritti al COMPO, così, per migliorare la situazione, l'ottimo Richard ha iscritto questa grezza conversione di ROTT per cartuccia da 16KB. Tutto sommato questa versione ridotta non è proprio malaccio ma, purtroppo, il gioco presenta pesanti difetti di rilevamento di collisione.

13. Candle Burner 1.1

Autore: Dirk Schmitt

Un classico e semplice giochino di Natale. Certamente non si trattava di un pretendente al titolo per via della sua semplicità. L'immagine introduttiva e la musica sono realizzate in modo eccelso ma la PETSCII-ART in gioco risulta troppo minimale, avrei preferito vedere tutto il gioco in multicolor. Inoltre credo che sia stato omesso un fattore interessante: l'accendere candele su un albero non dovrebbe comportare qualche fattore di rischio?

Sarebbe stato divertente se, sbagliando la mira, l'albero si fosse incendiato insieme con tutta la casa rovinando la festa a tutti!



15

14

12. Linus Vs Simon

Autore: Simon Quernhorst

Non c'è tanto da dire su questo gioco e dunque sarò breve. Il gamepaly, basato su un gioco cartaceo, è facile da capire e Linus Vs Simon finisce per essere davvero divertente da giocare (tra due giocatori con le stesse capacità). Le istruzioni su schermo sono apprezzabili, la grafica è nitida e la musica di Drax è fantastica. Purtroppo il gioco non prevede la possibilità di giocare da soli contro ma solo sfide tra due giocatori "veri", mi sarebbe davvero piaciuto fare pratica giocando contro il computer.

11. Devil Ronin

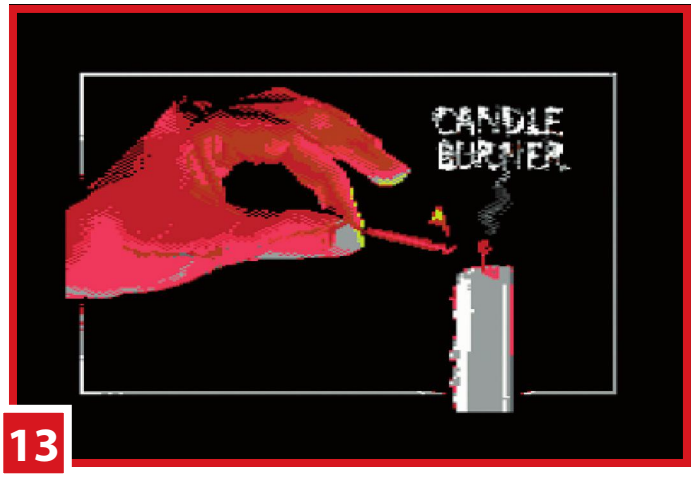
Autore: Georg Rottensteiner

C'è molto di cui esaltarsi per questa conversione di Devil Ronin ma Georg è stato forse fin troppo ambizioso per i soli 16KB a disposizione. Senza istruzioni e senza aver già giocato la versione originale, non è immediatamente chiaro cosa si debba fare e, comunque, un gioco come questo avrebbe bisogno di più spazio per grafica e musica.
Qualche miglioramento nei livelli "platform" e nelle sequenze testuali che raccontano lo svolgersi della storia avrebbe infatti giovato moltissimo all'atmosfera di tutto il gioco. Così come dichiarai l'anno scorso per Wonderland, mi piacerebbe davvero vedere una versione per cartuccia da 64KB di questo gioco!

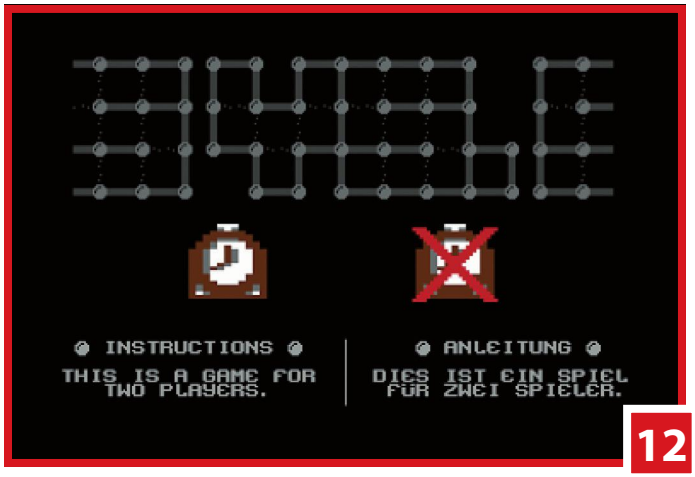
10. Bellringer III

Autori: Geir Straume & Sean Connolly

Bellringer III è un forte miglioramento rispetto ai due precedenti. Ho apprezzato molto il feeling da classic-console-game anni '80 del gioco e la grande cura per i dettagli (specialmente per le animazioni). È spettacolare vedere frecce e palle di fuoco invece della solita lineetta dritta e le diverse strade che si possono scegliere per raggiungere la fine dei livelli



13



12

11

10

9

8

aiutano a rendere il gioco meno ripetitivo. Personalmente ho trovato i "puzzle" con le campane un po' ostici ma non posso ignorare la soddisfazione che si prova nel risolverli ed accedere al livello successivo. Un ottio lavoro!

9. Invert

Autore: Richard Bayliss

Il gameplay di Invert mi porta alla mente Sensitive, un puzzle-game di qualche anno per cui persi la testa. Nonostante l'aggiunta dello scudo e dei nemici che sparano dai bordi dell'area di gioco, ho trovato un po' frustrante che il gameplay comportasse di dover fare un po' troppo avantindietro. per le caselle. In generale, con un po' più di lavoro sulla grafica e sui layout deile piastrelle nei vari livelli, Invert potrebbe diventare un vero gioco commerciale. A mio parere questo Invert di Richard è migliore del suo Amazon Tales dello scorso anno ma non di Wolly Jumper (che reputo uno dei migliori giochi di Richard).

8. Cosmic Ark

Autore: Payton Byrd

Cosmic Ark il'apoteosi dell'old school gaming e una perfetta conversione da Atari 2600 e, se ci fosse stato un premio per la migliore conversione di classici, l'avrebbe senz'altro vinto. Il comparto grafico è piuttosto semplice ma la musica introduttiva e gli effetti sonori in gioco sono superbi. Sfortunatamente alcuni bug hanno tolto qualche punto al gioco, a volte infatti capita che il gioco si blocchi su una sequenza di pioggia di meteore fino a far perdere tutte le vite. Una volta ho anche assistito alla pioggia di meteore durante un livello sulla superficie di un pianeta, una cosa piuttosto divertente.

7. Magic Duel

Autore: Jörn Ruchmann

Questo gioco è stato una vera sorpresa. Magic Duel è, in sostanza, un semplice duello tra due giocatori che si sviluppa in una serie di scenari a schermata statica ma, grazie ad una serie di scelte intelligenti, risulta davvero fresco e giocabile. La possibilità di giocare anche da soli contro il computer, una grafica un po' migliore e la presenza di una musica in gioco avrebbe portato il gioco ad un livello ben più alto ma, anche così com'è, risulta comunque un grande debutto per Jörn Ruchmann.

6. Vallation

Autore: Jason Kelk

È bellissimo il fatto che Jason abbia creato il gioco che LUI voleva giocare, senza pensare a null'altro. Davvero, credo che sia una gran cosa e non so proprio quanti altri al mondo abbiano una tale capacità. Vallation è evidentemente un tributo a Cybernoid ma realizzato con un feeling più 'arcade'. Questa versione a 16KB dovrebbe essere una sorta di preview del gioco vero e proprio. Si tratta quindi di una breve esperienza su qualcosa che sembra molto ben realizzato, anche se avrei voluto vedere più opzioni di gioco. Ad ogni modo, Vallation mi ha letteralmente rapito e spinto a rigiocarlo un'infinità di volte. Uno dei miei titoli preferiti della COMPO.

5. Rocket Smash

Autore: John Christian Lønningdal & Saul Cross

Evviva lo zaino-jet! Rocket Smash potrà pur non essere il gioco più complesso del mondo ma di sicuro offre la miglior esperienza d'uso dello zaino-jet disponibile per C=64, una bella sorpresa per il debutto di John and Saul. La presentazione è fantastica e così pure il gameplay. Questa preview a 16KB mi lascia piuttosto eccitato per la futura uscita del gioco definitivo a 64KB.

7

6

5

4

4. Kobo64

Autore: Kajtár Zsolt

Sono assolutamente innamorato di questo gioco. L'esperienza di attaccare le basi nemiche per distruggerne il cuore centrale e farle esplodere è qualcosa di esaltante e la quantità industriale di proiettili che si muove sullo schermo fornisce al gioco un feeling unico. Anche senza una musica e nonostante lo scrolling un po' brutale, questo è uno dei miei giochi preferiti di tutte le edizioni della COMPO. Ottimo lavoro!

3. Powerglove

Autore: Matthias Bock

Finalmente stanno ricominciando ad uscire validi giochi di piattaforme per C=64. Anche senza un pulsante dedicato al salto, Powerglove cattura perfettamente il feeling dei grandi platform-game per console con il suo design multi livello e il gameplay "corri-e-spara". Inizialmente lineare, il gioco pian piano diventa sempre più "Metroidiano" e finisce per essere un vero e proprio piccolo capolavoro a 16KB. A volte risulta un po' difficile (specie quando occorre saltare alla cieca) e presenta forse qualche piccolo bug negli sprite ma, a parte l'aggiunta di una opzione di visualizzazione della schermata più in alto e più in basso, è difficile immaginare come poter migliorare ulteriormente questo gioiellino. Spettacolare!

2. Micro Hexagon

Autori: Paul Koller & Mikkel Hastrup

Ancora una volta Paul iscrive alla COMPO un gioco che ridefinisce ciò che si possa oggi aspettare da un gioco per Commodore 64. Con un'elettronica così lenta, quella del Commie, nel gestire la grafica vettoriale, una conversione di Hexagon di Terry Cavanagh sembrava tutt'altro che una buona idea ma, grazie ad un particolare sistema d'uso degli sprite, Paul è riuscito nell'impresa di rappresentare i velocissimi movimenti del gioco originale a tempo della splendida versione SID della musica di Chipzel. A volte si riscontra qualche bug visivo ma, nel complesso, ciò che Paul ha realizzato è qualcosa di sensazionale per quanto questo Micro Hexagon non riesca a riprodurre proprio al 100% il livello di sfida e la longevità dell'originale.

1. Monster Buster

Autore: p1x3l.net

Quello di P1X3L.net è l'esempio di gioco a 16KB perfetto, nè troppo ambizioso nè troppo semplice, presentato magnificamente, estremamente giocabile e rigiocabile. Monster Buster è esattamente ciò che sarebbe dovuto essere Puzzle Bobble per C=64. L'unico modo in cui potrebbe essere migliorato sarebbe con l'aggiunta di una sfida a due giocatori ma, utilizzando già ogni byte a disposizione, una versione migliorata del gioco finirebbe per pesare più di 16KB. Una moderna Hit per C=64!

[James Monkman]

3

2

1

Tutti i giochi della COMPO 2013 sono scaricabili gratuitamente dal CSDB (C=64 Scene DataBase) all'indirizzo: http://csdb.dk

COMMANDO ARCADE

Sistema: **C=64, C=128**
Anno: **2014 (Crack!)**
Genere: **Vertical scrolling human-killing-machine arcade action**
Autori originali:
Coder: Chris Butler (programmazione) Rory Green, Chris Harvey (grafiche) Rob Hubbard (musiche)
Crack credits: **Tom-Cat (programmazione, design, idea, grafiche, Bug-Fix, docs), Fungus (programmazione, Bug-Fix, NTSC-Fix), 6R6, SHAPE (musiche), STE'86 (grafiche), S!R (crack, trainer, original supply), Erhan (test, help), Lemming, SLC (test)**

Digital download: **FREE**

Impatto: **96%**
Carisma: **96%**
Tecnica: **98%**
Gameplay: **93%**
Replay: **91%**
Globale: **95%**
Giudizio:
Una magia di Nostalgia ci regala la più bella versione di Commando di sempre. Grazie ragazzi!

C'ERA UN TEMPO IN CUI NON ESISTEVANO EROI SBARBATELLI E PIENI DI PROBLEMI ADOLESCENZIALI... PER LO PIÙ ERANO LOSCHI INDIVIDUI CHE, GROSSI, BRUTTI, PIENI DI CICATRICI E ARMATI COME IL GIAPPONE, ANNIENTAVANO DA SOLI INTERI ESERCITI PER POI TORNARE A CASA SOLO DOPO AVER MESSO IL NUOVO RECORD DI MORTI AMMAZZATI...

Nostalgia...
Scritto proprio così, in italiano, "Nostalgia" è il nome di un popolare cracker/demo-group internazionale che, attivo dal 1995, rappresenta una vera e propria istituzione nella demoscene sessantaquattrista.
Ebbene, Nostalgia il 24 Maggio 2014 ha pubblicato la sua "versione crackata" di Commando per Commodore 64, il capolavoro della Elite del 1985. Questa volta però, i nostri crackers non si sono limitati ad aggiungere una bella intro e qualche opzione per ottenere "invulnerabilità", "vite infinite" o le solite cose; questa volta è stato fatto qualcosa di eccezionale: il codice del gioco è stato ribaltato come un calzino: sono stati aggiunti i 5 livelli (!) del gioco Arcade della Capcom che mancavano nella conversione per C=64 della Elite, le scenette animate dell'elicottero e di fine livello, gli effetti sonori selezionabili da soli o in accompagnamento alla leggendaria colonna sonora di Rob Hubbard o ad una nuova musica. Si può scegliere se lanciare le bombe tenendo premuto il pulsante del joistick anziché tramite barra spaziatrice sulla tastiera e chi più ne ha, più ne metta. Il risultato è qualcosa di talmente spettacolare da poter essere considerato (e recensito) davvero come un nuovo gioco, ben condito di una caterva di significati che rispondono ai copyright con arte e passione tali per cui tutto quanto di "storto" possa mai rappresentare un crack, passa in secondo piano e finisce per non contare più nulla.
Tornando al gioco, al di là delle millemila nuove opzioni, in Commando Arcade il gameplay è esattamente il medesimo del gioco originale (fantastico), per chi non lo conoscesse (ma state sherzando?!?), è uno spara e fuggi a scrolling verticale in cui il giocatore veste i panni del

NOSTALGIA
COMES TO WHERE THE LEGEND LIVES
VISITA
http://nostalgia.c64.org
PER SCARICARE
COMMANDO ARCADE
E MOLTO ALTRO!!!

paramilitare Super-Joe, adibito ad essere trasportato via elicottero sull'isola dei nazisti e, tutto solo, ad ammazzarli tutti.
Chiaramente il compito non è facile ma proprio per questo è stato chiamato Super-Joe e non Jerry Calà, con tutto quello che costa in più tra diritti e copyright...
Il gioco dunque si sviluppa in 8 livelli/aree che si "srotolano" verso l'alto, Super-Joe è armato di mitragliatrice (colpi illimitati) e granate (colpi limitati, si trovano durante il gioco) e può muoversi e smitragliare nelle 8 direzioni ma le granate può lanciarle solo in avanti. Queste possono distruggere anche i bersagli più grossi, quali bunker, torrette, e barricate. I soldati nemici sono tendenzialmente armati come Super-Jpe ma più lenti, e possono lanciare le bombe in ogni direzione. Il comportamento dei nemici è parecchio variegato e rende perfettamente il loro di ruolo militare (lanciatori di granate, motociclisti, uuomini di trincea, al mortaio, portatori di prigionieri, assaltatori, ecceteramila).
Al termine di ogni area occorre distruggere la base nemica, con tutti i suoi soldati di guardia e quelli che escono a frotte dai suoi cancelli, tentando una sortita contro il possente Super-Joe. Attenzione però! Perché durante la sortita il comandante della base nazista cercherà di fuggire e, se abbattuto, vale parecchi punti. Una volta ripulita la base, una gradevole schermatina animata ci introduce al livello successivo; completati tutti gli 8 livelli, il gioco ricomincia tenendo in memoria il punteggio e le vite rimaste.
[lucommodore]

Ma quanta passione ci vuole per riprendere un gioco uscito per Commodore 64 una trentina di anni fa, riprogrammarlo fino a renderlo perfetto e non guadagnarci sopra un euro? Indubbiamente il cuore di questi ragazzi batte a 0,9875 Mhz e il loro cervello viaggia a 64 kilobyte di memoria. Il gioco della Elite era un capolavoro, grazie anche al successo del coin op ed alla immensa musica di Hubbard, ma era indubbiamente troppo breve, tant'è che con un certo impegno lo si poteva finire in meno di 5 minuti. Ora, oltre alle numerose migliorie grafico-tecniche, il gioco ha anche guadagnato longevità, rendendo la missione di Super-Joe notevolmente più ardua anche per i giocatori più blasonati. Una capatina sul sito dei Nostalgia è quindi d'obbligo, sia per il download di Commando Arcade, sia per dare un'occhiata a tutti i loro interessanti progetti.
[limbaccio]

ATARI ARCADE CONVERSION

TETRIS

LA VERSIONE DA SALA GIOCHI DI TETRIS DELLA ATARI ERA UNO DI QUEI GIOCHI CHE TUTTI AVREBBERO VOLUTO CARICARE SULL'AMATO COMMODORE 64...

Sistema: **C=64, C=128**
Anno: **2013**
Genere: **Puzzlegame**
Autori: **Karoshier (programmazione), Sampaguita (grafica), Fieserwolf, Metalvotze (musiche)**

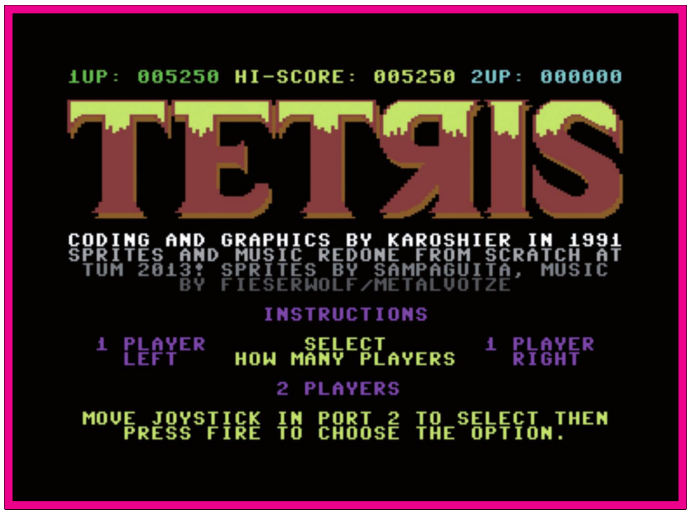
Digital download: **FREE**

Impatto: **59%**
Carisma: **80%**
Tecnica: **80%**
Gameplay: **86%**
Replay: **88%**
Globale: **78%**
Giudizio:
Il Tetris della sala giochi, quello dove abbiamo inserito uno sbarozzo di gettoni negli anni '80, finalmente sul Commie! Da provare subito.

SCARICALO GRATIS QUI!

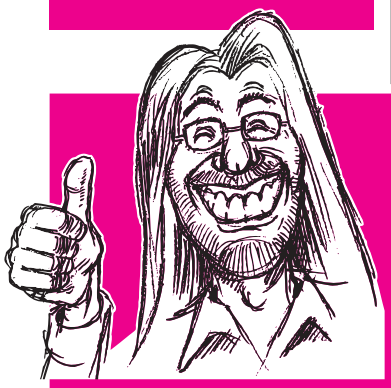
http://csdb.dk/release/?id=126717

Era il lontano 1984 quando un certo Alexey Pajitnov inventò un gioco che fece impazzire mezzo mondo. Si trattava del mitico TETRIS.
Nel 1987 uscì la versione del gioco per C=64 e Amiga ad opera della MirroSoft che riscosse un ottimo successo di critica e di pubblico. L'anno successivo la ATARI produsse la sua versione da sala giochi del videogame che, in seguito, fu convertita per le varie console dell'epoca. Quest'ultima versione, a differenza di quelle, per gli amati Commodore computer, puntava più sulla sfida e meno sull'atmosfera, il gameplay si strutturava su livelli e obiettivi e si poteva giocare in due giocatori. Nonostante il Tetris della Mirrorsoft fosse un ottimo gioco, in moltissimi speravano di vedere la conversione dell'arcade dell'ATARI, soprattutto per poter giocarci in multiplayer, sfidando l'avversario di turno.

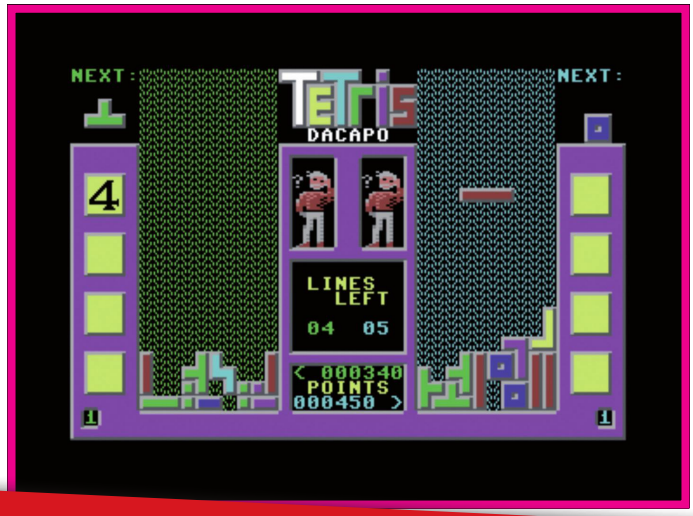


Ebbene il 28 Dicembre 2013 l'attesa è finalmente finita perché, in occasione dell'evento "The Ultimate Party Meetnig" che si svolge ogni anno a Griesheim in Germania, il Demo Group 'DaCapo' ha pubblicato la tanto attesa conversione per Commie, vincendo nella categoria "Mixed Game". Lo stesso giorno, la DaCapo ha reso disponibile il download gratuito del gioco su CSDb.dk (Commodore 64 Scene Database).

In quanto gratuito, non è stato speso molto tempo sulla presentazione del gioco, non esiste un supporto fisico del gioco nè un loader introduttivo; si comincia direttamente dal menu dove si può semplicemente scegliere di leggere le istruzioni del gioco a video o cominciare a giocare da soli o in due, contro un avversario.
Dopodiché TETRIS!



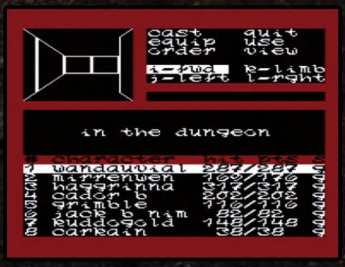
Quand'ero giovicello, le sale giochi erano i posti che frequentavo di più in assoluto e ricordo con nostalgia le sfide al Tetris dell'ATARI. A casa giocavo alla splendida versione della MirrorSoft per C=64 ma mi mancava la possibilità di sfidare i miei amici. Questa conversione per Commie dei DaCapo non è proprio uguale al gioco da bar ma è in grado di riproporne tutta la giocabilità e il senso di sfida, oltre ad alcune chicche come l'omarino che balla, la musiche "russeggianti" e i fondali animati... Una gran bella sorpresa! [lucommodore]



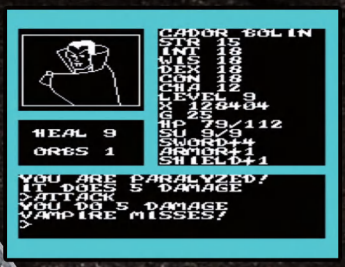
The Adventure Continues In:

Realms of Quest IV

A Ghislain De Blois Production



REALMS OF QUEST IV
(16K/24K VIC-20)



REALMS OF QUEST I & II:
ANNIVERSARY EDITION (5K VIC-20)

ULTIMATE QUEST: CATACOMB
(COMMODORE 64)

Featuring:

- 10 Dungeon Levels which have been designed by hand with numerous rooms, secret passages, riddles and traps to traverse and overcome.
- 10 races and 12 classes to choose from to create 8 players for your party.
- You will meet other heroes to help and guide you during your quest.
- Over 100 unique graphical portraits that depict the various monsters that you'll encounter as you travel throughout the Dungeon.
- Over 135 types of equipment to represent weapons, armor, gems, jewelry, potions, scrolls and miscellaneous magical items.
- 60 magic spells that you can cast.
- 3 game fonts to choose from.
- A 16 page printed instruction manual is also included.

THREE full adventures for the VIC-20 along with Ultimate Quest :Catacomb for the Commodore 64!

PSYTRONIK SOFTWARE

VIC-20

www.psytronik.net

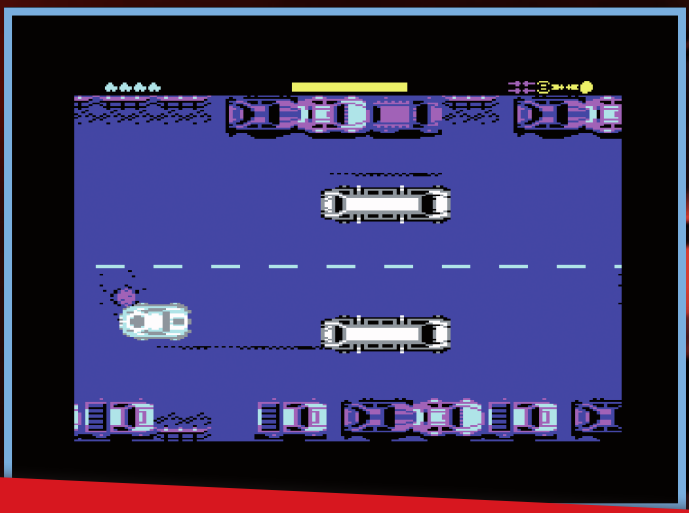
THE VICE SQUAD

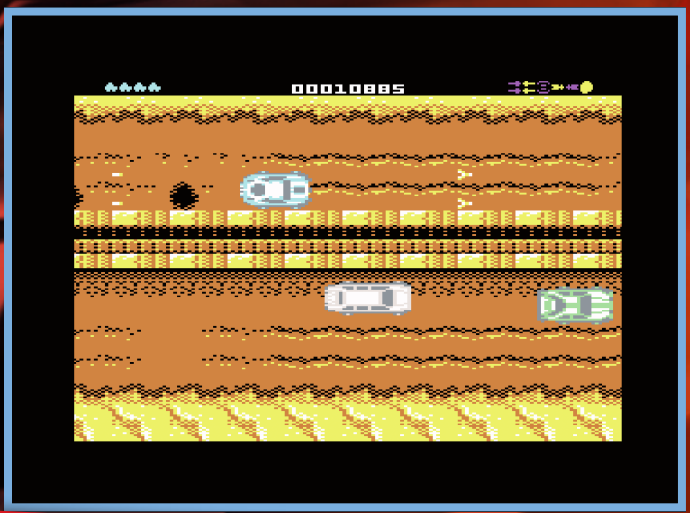
FIN DA PICCOLO AVEVI MOSTRATO UNA CERTA PREDISPOSIZIONE PER IL MESTIERE. GIOCAVI CON LE MACCHININE COME GLI ALTRI BAMBINI MA CI MONTAVI SOPRA I RAZZETTI DI CAPODANNO PER FARLE ANDARE A MANETTA, MENTRE LE MACCHINE DEGLI ALTRI LE RIEMPIVI DI RAUDI PER FARLE SALTARE IN ARIA ALLA BISOGNA...

Sistema: **C=64 / 128 / GS**
Anno: **2013**
Genere: **2D fast drivin' & destroy enemies**
Autori: **Trevor Storey** (design e grafica)**, Achim Volkers** (programmazione)**, Linus** (musica ed effetti sonori)
Produttore: **Psytronic & RGCD**
Supporto di gioco:
- Cassetta: **£ 4.99**
- Flopy budget: **£ 4.99**
- Flopy premium: **£ 10.99**
- Cartuccia: **£ 23**
- Digital download: **£ 1.99**
- Poster A3: **£ 1.99**

Impatto: **80%**
Carisma: **78%**
Tecnica: **78%**
Gameplay: **85%**
Replay: **55%**
Globale: **75%**
Giudizio:
Un gioco un po' ripetitivo ma che vanta un concept carismatico e un gameplay frenetico. In generale The Vice Squad è un bel videogame ma la carenza di opzioni di gioco non aiuta, alla lunga, a mantenerlo interessante.

Tuo padre aveva tentato di farti studiare, ma bigiavi scuola per rubare i motorini dei compagni e farci le impennate sull'autostrada a 120 all'ora, dopo averne riempito il serbatoio di protossido di azoto. C'era poco da fare, la tua passione erano i motori. Ti sedevi sulla tazza sfogliando Quattroruote invece di Playboy e non uscivi con una ragazza se questa, invece di Acqua di Giò, non si spruzzava addosso la benzina. La tua carriera nelle corse però aveva avuto vita breve perché l'idea di non poter speronare gli avversari per vincere ti stava stretta e più di una volta avevi concluso una gara in solitario dopo aver sbirillato fuori pista tutti i tuoi avversari. L'ultima spiaggia era la polizia stradale, indirizzando il tuo singolare talento verso una nobile causa. In pochi anni la tua carriera decollò, in una città come Los Angeles i modi spicci erano più una necessità che un lusso, e da poliziotto semplice in pochi anni diventasti capitano, il capitano James Hutch.
Grazie alla promozione ti venne assegnato il caso più importante di tutti, sconfiggere il boss del narcotraffico El Guato, capo del cartello più spietato della città.
Prima di affidarti la missione però il comandante ti disse importanti parole: "Ci saranno delle perdite umane, ma non possiamo più permetterci di lasciare che El Guato governi le nostre strade. Qui inizia la tua strada verso la gloria o l'eterno disonore. Vai e fai il tuo dovere…rompigli il culo!".
Vice Squad è un ibrido fra un gioco di guida ed uno sparatutto. La vostra macchina difatti, oltre a sfrecciare a velocità supersoniche, è dotata di armi talmente letali da fare invidia a James Bond. Le dovrete utilizzare per eliminare gli scagnozzi di El Guato, pronti a farvi la pelle con qualsiasi mezzo possibile. Oltre a semplici camioncini, ci saranno da affrontare tir con torrette mitragliatrici, carri armati ed elicotteri! Ci saranno 9 missioni da portare a termine, all'inizio di ognuna di esse vi verrà spiegato l'obiettivo da raggiungere, anche se nella sostanza tutto quello che dovrete fare è correre e distruggere. Naturalmente per le strade non saranno presenti solo i nemici, ma anche tanti civili che non vanno colpiti. Il vostro grado di accuratezza verrà calcolato alla fine di ogni missione attraverso un badge di diverso valore. Più civili avrete colpito, più basso sarà il valore del badge. Come nella migliore tradizione degli sparatutto, la vostra potenza di fuoco potrà essere aumentata raccogliendo dei power up che otterrete eliminando un certo numero di auto nemiche. Collidere con gli altri autoveicoli significa perdere il controllo del proprio





automezzo e venire spinti via, il che può causare l'impatto con un ostacolo e la perdita di una delle 5 vite a disposizione. Perderete una vita anche nel caso in cui la vostra auto esploda a causa dei troppi proiettili ricevuti. Alla perdita di una vita, l'ultimo power up che avete ricevuto verrà cancellato, subendo di fatto una sorta di downgrade. Graficamente il gioco si presenta colorato ma non troppo rifinito. Gli sprite dei veicoli sono cubettosi e le colorazioni possono risultare un po' piatte. Gli sfondi sono abbastanza ripetitivi e sembrano sostanzialmente monocromatici. Anche il reparto audio non lascia pienamente soddisfatti, escludendo le musiche introduttive, molto orecchiabili, lungo tutto il tragitto che ci porta ad affrontare il boss di fine livello è presente un solo, breve motivetto, che alla lunga diventa fastidioso. È doveroso menzionare la presenza degli effetti sonori che, pur non lasciando il segno, fanno il loro sporco lavoro. Il sistema di controllo è decisamente arcade, semplice ed intuitivo. Muovendo a destra si accelera, muovendo a sinistra si frena, muovendo su e giù si sterza e con il pulsante di fuoco si spara. Sulla fluidità del gioco non c'è nulla da eccepire, la nostra macchina sfreccia via veloce per le strade e anche le collisioni sono gestite in modo soddisfacente.

Il gioco è disponibile in digital download, oppure in versione 'fisica' su cartuccia (RGCD), cassetta e floppy (Psytronic). Quest'ultima si può acquistare ina versione 'budget' oppure 'premium' con tanto di confezione di plastica e un bel poster di Trevor 'Smila' Storey. La versione in cartuccia invece, è corredata da manualetto a colori, un adesivo in vinile e il poster di cui sopra.

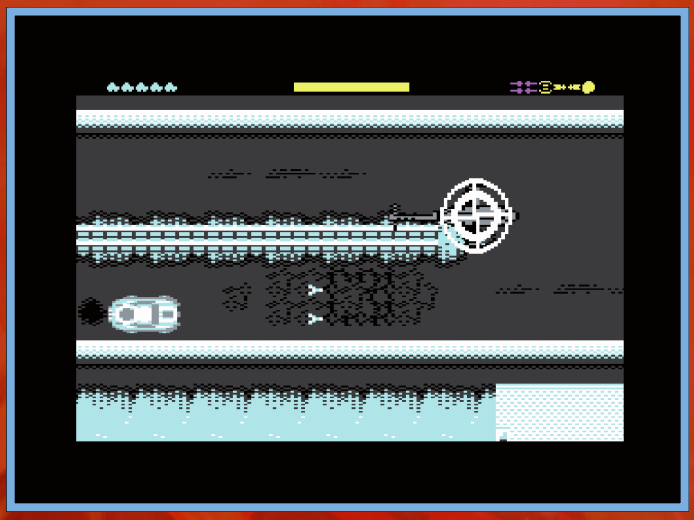
[limbaccio]

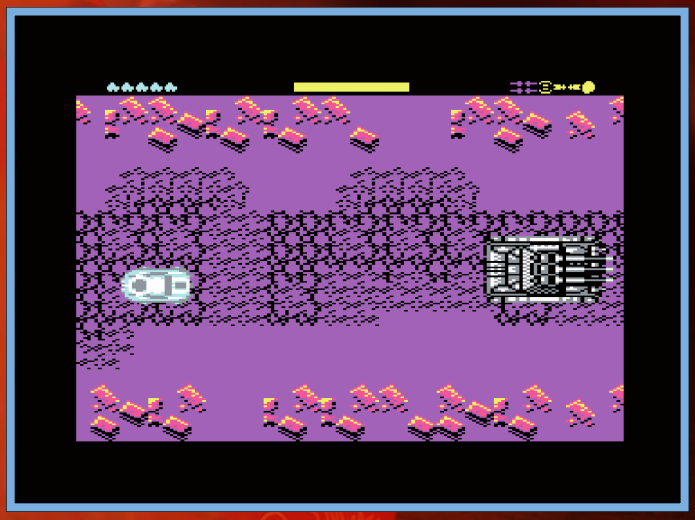
In The VICE Squad c'è tanta e tanta azione frenetica e veloce così come pubblicizzato dallo splendido trailer promozionale che ne ha accompagnato l'uscita. Epperò, nonostante la presentazione a dir poco eccellente (video professionali, packaging di lusso, poster A3, ecceteramila), si sente la mancanza di un serio menu di opzioni di gioco e di un po' di varietà. L'ambientazione è carismatica, la grafica nitida e il livello tecnico del gioco è alto ma la ripetitiva musica in gioco non coinvolge e risulta invadente nonostante la conpresenza di validi effetti sonori.

The VICE Squad è colorato, fluido e giocabile ma manca di alcune variabili che avrebbero potuto renderlo ben più interessante nel lungo periodo. Le versioni su cassetta, floppy e cartuccia sono certamente ottimi pezzi per le ludoteche dei C=ollezionisti, per il resto mi sento di consigliarlo per lo più agli storici fan del vecchio Spy Hunter che, in The VICE Squad, potrebbero trovare davvero un piccolo tesoro. [lucommodore]

LE MISSIONI

- *1 - Distruggi 15 veicoli neri di El Guato*
- *2 - Distruggi il tir blindato di El Guato*
- *3 - Distruggi 20 veicoli neri di El Guato*
- *4 - Distruggi il super tir blindato di El Guato*
- *5 - Distruggi il carro armato di El Guato*
- *6 - Distruggi le limousine con gli sgherri di El Guato*
- *7 - Distruggi l'elicottero con la droga di El Guato*
- *8 - Distruggi il super carro armato diretto al distretto finanziario*
- *9 - El Guato ha rubato un jet stealth, salva la città!*





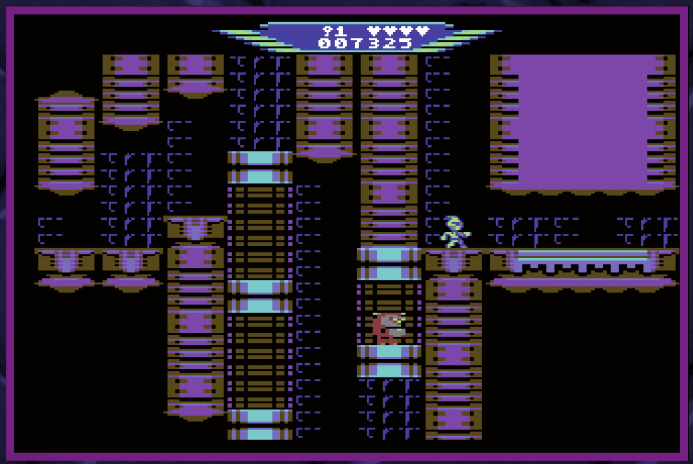
POWERGLOVE

Sistema: **C=64, C=128, GS**
Anno: **2014**
Genere: **Platformer precisino**
Autori: **Matthias "Lazycow" Bock & Pierre Martin**
Produttore: **RGCD**

Prezzi (nuovo):
- Cartuccia standard: **£ 21,00**
- Cartuccia de luxe: **£ 26,00**
- Digital download: **£ 1.99**
- Versione compo 2013: **FREE**

Impatto: **69%**
Carisma: **63%**
Tecnica: **82%**
Gameplay: **65%**
Replay: **72%**
Globale: **68%**
Giudizio:
Il naufragare non è poi così dolce, in questo mare di stanze e di mostri.

IN FUTURO, DUE ENORMI REATTORI SOTTERRANEI SARANNO SUFFICIENTI A FORNIRE ENERGIA ELETTRICA ALL'INTERO PIANETA. MA TOCCHERÀ A NOI RECUPERARE IL COMBUSTIBILE, SALTANDO E SPARANDO CON LA MASSIMA PRECISIONE.



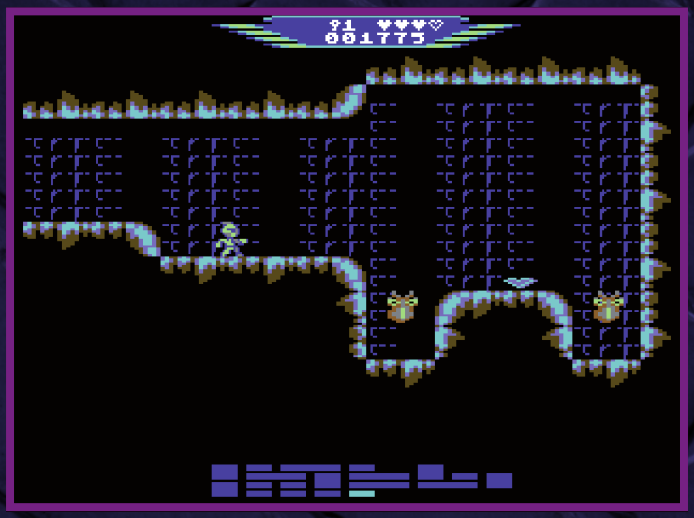
È il 2230 dopo Cristo e, ormai da tempo, le risorse fossili su cui l'uomo basava la produzione di energia elettrica sono esaurite. Embè, direte, ecchissenefrega: in fondo, non sarà altro che l'occasione che migliaia di ecologisti, amanti della natura e ingegneri della domenica aspettavano da tempo per attuare, finalmente, un programma alternativo di approvvigionamento energetico basato su fonti solide, abbondanti e inesauribili come il vento, il mare, il sole e le cazzate dei complottari. Ma naturalmente le cose non andranno così, perché in cambio di una lauta tangente i governi preferiranno costruire due enormi reattori sotterranei in prossimità delle calotte polari, diramando da qui una fitta rete di cavi in grado di collegare tutte le case del mondo. Per far funzionare questi reattori servono però alcuni minerali e qui, purtroppo, capita l'inaspettato.

La rivolta dei robot

Forti dei loro algoritmi di intelligenza artificiale, i robot addetti alla manutenzione della fitta rete sotterranea svilupperanno, nei confronti di questi minerali, un'empatia sempre più forte che, se all'inizio si manifesterà nella nascita del "Mineralesimo" e nel rifiorire di accorati appelli su Facebook del tipo "I minerali sono cuccioli di robot! Voi non usereste un bambino per produrre energia!", alla fine sfocerà in una vera e propria rivolta per l'autodeterminazione degli automi, ben intenzionati a sterminarci tutti lasciandoci al buio e al freddo (così impariamo a usare i minerali! E pure a dare un'intelligenza ad aggeggi che non se la meritano, quando c'è così tanta gente al mondo che ne avrebbe bisogno prima di loro!). Ma niente paura, ragazzi, perché noi esseri umani possiamo contare sull'arma di difesa definitiva: la comoda tutina realizzata dai migliori stilisti del mondo al termine di un summit dove, fra l'altro, si è discusso del colore più trendy per le mutande nella stagione invernale 2230-31 e se fosse opportuno usare le paillettes per arricchirle. Il nostro scopo, quali giocatori di Powerglove, consiste nel superare il ribrezzo, indossare la suddetta tutina e sfidare un lungo sistema di caverne – formato da più di 100 stanze in quattro aree differenti – per recuperare tutti i minerali e vincere altri 100 anni almeno di corrente elettrica con cui inondare Facebook di gattini, notizie farlocche e teorie balzane.

La tutapazza che strumpallazza

Powerglove è un platform game molto essenziale in cui dobbiamo fare essenzialmente tre cose: saltare – con la massima precisione possibile – da una piattaforma all'altra, sparare ai nemici facendo attenzione a non essere colpiti a nostra volta, e raccogliere alcuni oggetti. L'area di gioco è composta da una fitta rete di stanze grandi una o due schermate e collegate per mezzo di passaggi: quando il nostro avatar si sposta da una stanza all'altra lo schermo cambia istantaneamente schermata mentre, muovendosi da una parte all'altra della stessa stanza, interviene un raffinato scroll multidirezionale capace di ricordarci, se proprio ce ne fosse bisogno, quanto fosse bravo il VIC-II a fare queste cose. Ci capiterà anche di dover usare dei cunicoli a forma di "tubi di Super Mario Bros" per passare da un gruppo di stanze a un altro e, in certi casi, l'accesso sarà bloccato fino a che non raccoglieremo una chiave con cui aprire la serratura. Nulla



Sono molto perplesso di fronte a questo gioco. Da una parte mostra inequivocabilmente delle qualità – e non a caso è arrivato terzo in una gara – alla fine la mia impressione è che i programmatori abbiano fatto troppa attenzione alle animazioni dei personaggi, all'uso di tecniche avanzate degli sprite, al sistema di controllo... ma che alla fine il gameplay sia sfuggito loro di mano, richiedendo al giocatore un'attenzione e una precisione che non vengono adeguatamente ricambiate da una struttura "amichevole" del gioco: perché sbattersi tanto ad accoppare i nemici, se poi basta ripiombare nella stessa stanza per ritrovarli vivi, vegeti e agguerriti? Se a questo aggiungiamo l'eccessivo ricorso a stanze uguali fra di loro, le rocce in background tutte identiche e la musichetta che va presto a noia, otteniamo un gioco capace di strappare un giudizio a malapena discreto. [Paolone]

di concettualmente difficile da padroneggiare, se non fosse per alcuni elementi del gameplay pensati appositamente per renderci la vita molto, molto difficile. Per cominciare, le stanze sono spesso simili – per non dire uguali – fra loro: anche se nella versione su "cartuccia", a differenza di quella presentata alla RGCD C64 16K Compo del 2013, c'è una mappa che si popola dinamicamente con la nostra esplorazione, è davvero facile perdersi. Poi, le routine di collisione degli sprite sono molto efficaci, ma questo si traduce nell'ineluttabile perdita di una vita (ce ne sono solo 4 a disposizione, poi si ricomincia inesorabilmente daccapo, senza sconti, senza compromessi) a ogni contatto con i nemici o con i loro colpi. Fortunatamente è possibile raccogliere qualche vita extra qua e là, ma nel complesso il livello di difficoltà resta a metà strada fra "per voi manici" e "fin troppo frustrante".

Pillole di eccellenza

La realizzazione tecnica è nel contempo il pregio e il difetto principale di questo gioco. È un pregio sotto determinati aspetti come l'ottima e fluidissima animazione del personaggio principale (sono invece un po' più statici la maggior parte dei nemici), l'eccellente fisica nei salti, la perfetta aderenza fra quello che vogliamo fare quando muoviamo il joystick e ciò che fa il nostro avatar sullo schermo... ma se tutte queste cose sono valse un terzo premio a una competizione internazionale, noi non possiamo valutare Powerglove – nella sua globalità – usando gli stessi parametri di giudizio. Ciò che manca veramente sono alcuni accorgimenti che avrebbero annacquato la difficoltà del gioco, ma nel contempo lo avrebbero reso più attraente: punti di restart, possibilità di proseguire, armi migliori. Ma, soprattutto, i Lazycow hanno commesso il peccato mortale che in questo genere di giochi, nell'anno di grazia 2014, non è davvero più perdonabile a nessuno: il respawn dei nemici nelle locazioni già visitate. È davvero frustrante dover tornare a una stanza ripulita con tanti sforzi, e poi ritrovarla nuovamente gremita degli stessi nemici, nelle stesse posizioni, come se nessuna esplosione fosse mai avvenuta. È frustrante prima di tutto perché ci obbliga ingiustamente a moltiplicare gli sforzi, e in secondo luogo perché nulla più di una stanza vuota ci può confermare che sì, effettivamente, di lì eravamo già passati! Una dimostrazione tecnica qua e là sopraffina, insomma, a cui però manca un po' di sale per diventare anche un bel gioco.

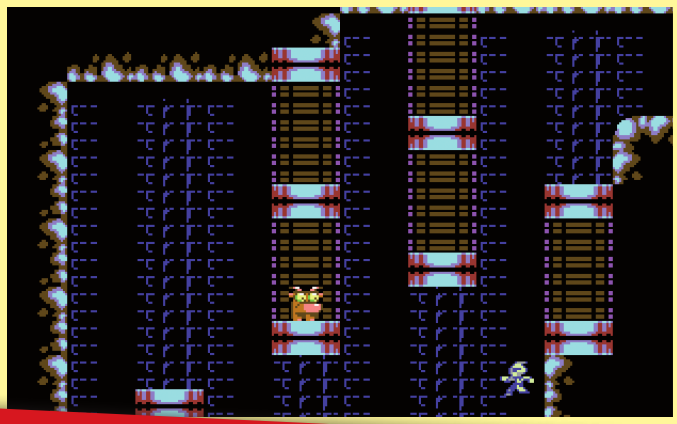
[Paolone]

Tra i giochi che avrei sempre voluto vedere su C=64 c'è sempre stato MegaMan. Poi finalmente capita che un certo Powerglove si piazza al terzo posto della COMPO 2013 (con la sua prima versione) e quelli come me esclamano: "si può fare!", esattamente come accadde l'anno prima per Wonderland che faceva il verso a Legend of Zelda. Fatto sta che mentre Wonderland è finito per diventare un gradito easter-egg della 'cartuccia by RGCD' di Guns'n'Ghosts, di Powerglove è uscita questa versione 'enhanced' su cartuccia a edizione limitata. Purtroppo i miglioramenti rispetto alla prima, gratuita versione sono stati pochini e cose come megamostri, nemici più intelligenti, nuove videate, musichine o differenti scenari sono rimaste nell'iperuranio. Peccato perché le potenzialità di quelli della Lazycow sono evidenti e spero che continuino la strada intrapresa perché, con questi numeri, prima o poi il capolavoro ci scappa sicuramente. Una nota di merito, infine, va alle musichine del gioco, roba da spararci il volume a palla! [lucommodore]

ANCHE PER PC E MAC!

Di PowerGlove esistono anche le versioni "native" per PC (con Windows e Linux) e Mac, praticamente identiche a quella per C=64, non fosse per la grafica ritoccata per l'occasione (con più colori, ma con gli stessi pixelloni).

Si scaricano da qui: http://rgcddev.itch.io/powerglove



Flappy Bird

8 bit

LA VITA DI UN VOLATILE NON È POI COSÌ SPENSIERATA, LA COSA PIÙ DIFFICILE È EVITARE DI SBATTERE CONTRO I TUBI CHE SPUNTANO DAL SUOLO O VENGON GIÙ DAL CIELO...

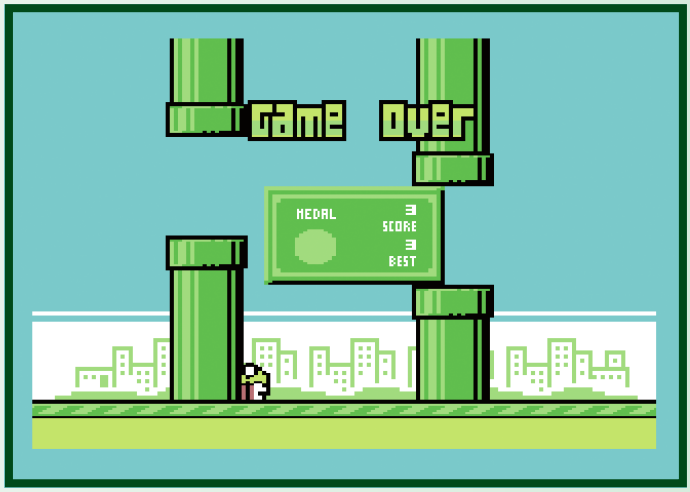
Sistema: **C=64, C=128**
Anno: **2014**
Genere: **Brain-less flyng bird simulator**
Autore: **Sos Sosowski (gioco originale dei dotGears Studios)**

Digital download: **FREE**

Impatto: **70%**
Carisma: **75%**
Tecnica: **70%**
Gameplay: **80%**
Replay: **86%**
Globale: **73%**
Giudizio:
Con un ditone nel naso e uno sul joystick, una partitella a Flappy Bird ci sta sempre!

SCARICA FLAPPY BIRD QUI!
http://sos.gd/flappy64/

Flappy Bird è un popolare giochino che, nato per OS Android, è stato successivamente convertito in modo egregio per il nostro fido Commodore 64.
Nel gioco si controlla un grasso uccello giallo che tende facilmente a sfracellarsi al suolo (è per via della foza di gravità) ma che, sbattendo le piccole alette, può cercare di darsi una spintarella ed evitare così di schiantarsi.
L'azione di battere le alette premendo il pulsante è tutto quello che occorre per giocare a questo giochino, per il resto si tratta di una corsa al record. Il percorso del grasso uccello giallo, infatti, si srotola inesorabilmente dalla desrta verso la sinistra dello schermo ed il gameplay consiste nel premere un solo tasto, adibito a far sbattere le alette al nostro volatile, facendogli così evitare i letali ostacoli che, per l'occasione, hanno tutto l'aspetto dei popolari tubi verdi di Super Mario. Per ogni tubo superato si accumula 1 punto e, un po' come accadeva con C64anabalt, persa l'unica vita a disposizione è Game Over e ci si annota il punteggio. Grafica ed effetti sonori di pregevole qualità rendono il tutto piacevole, oltre che divertente. **[lucommodore]**



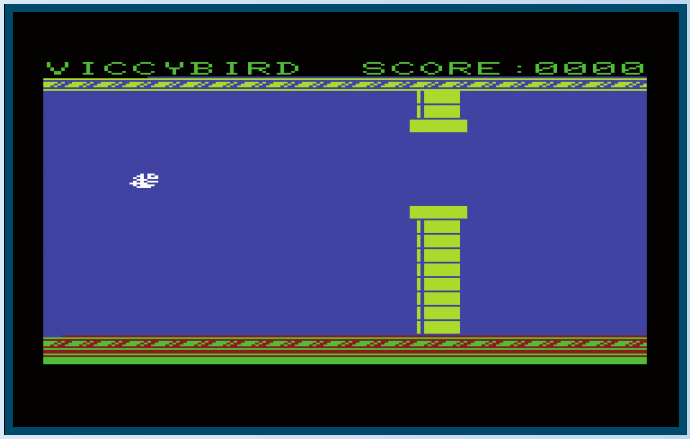
VICCYBIRD

Sistema: **Vic-20**
Anno: **2014**
Genere: **Brain-less flyng bird simulator simulator**
Autore: **Misfit**

Digital download: **FREE**

Impatto: **70%**
Carisma: **70%**
Tecnica: **70%**
Gameplay: **88%**
Replay: **90%**
Globale: **74%**
Giudizio:
Buffo e stupido abbastanza da non stancare mai. E tu quanti tubi superi a VICCYBIRD?

Dopo l'uscita di Flappy Bird per Commie, non poteva mancare una versione del gioco per Vic-20.
A colmare la lacuna ci ha pensato il finlandese Misfit che, a Marzo, ha pubblicato VICCYBIRD sul forum "Vic-20 Denial". Rispetto al cugino Flappy per C=64, questo VICCYBIRD risulta naturalmente più scarno di particolari. Ad esmpio, quando il nostro uccellotto sbatte, lo schermo diventa nero e si torna alla schermata iniziale, non lo si vede piantarsi al suolo; inoltre non si vede la sagoma della città sullo sfondo e il nostro volatile è monocromatico.
Ciò nonostante queste frivolezze poco importanti per i rudi omacci della old generation, il gioco è altrettanto divertente, anzi forse è ancora un po' più veloce e, a corredo della schermata iniziale, c'è una fantastica musichetta che aiuta fin da subito a lobotomizzare il giocatore come si deve. **[lucommodore]**



SCARICA VICCYBIRD QUI!
http://sleepingelephant.com/ipw-web/bulletin/bb/viewtopic.php?f=10&t=6881

A C64 GAME BY TREVOR STOREY & GEORG ROTTENSTEINER

GUNS 'N' GHOSTS

Commodore Fan Gazette TOP GAME

retro GAMER SIZZLER

Fight your way through 72 challenging screens full of arcade style action and mayhem.

C64 Screens

PSYTRONIK SOFTWARE

www.psytronik.net

RGCD

www.rgcd.co.uk

NOW AVAILABLE ON C64 TAPE, DISK, CARTRIDGE & DIGITAL DOWNLOAD!

BLITZ

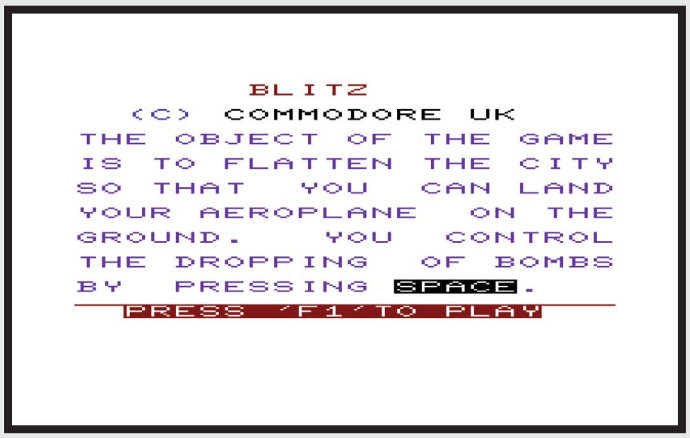
Sistema: **Vic-20**
Anno: **1981**
Genere: **2D Platform**
Autori: **Saimon Taylor, Steve Battle**
Produttore: **Taysoft / Commodore**
Supporto di gioco: **Cassetta**

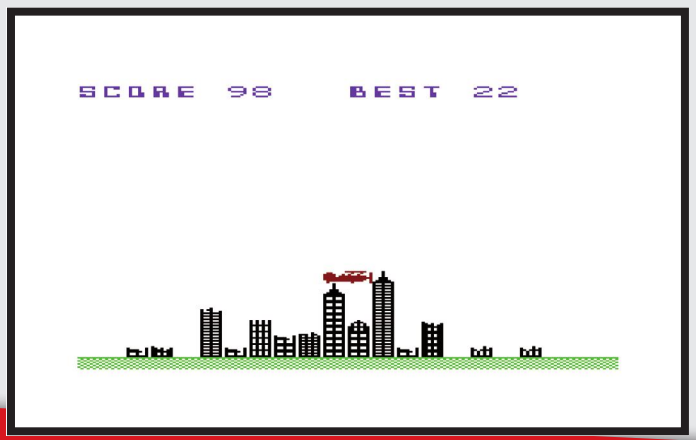
Prezzi indicativi (cassetta):
- Nuovo / CIB / Bundle: **€ 25 / 21 / 6**

Impatto: **80%**
Carisma: **85%**
Tecnica: **60%**
Gameplay: **85%**
Replay: **95%**
Globale: **81%**
Giudizio:
Unico, mitico, straimitato. Da giocare e rigiocare e sarà sempre divertente come la prima volta!

PORCA MISERIA, HO FINITO IL CARBURANTE! VEDIAMO UN PO'... MA SÌ, ECCO: RADIAMO AL SUOLO UNA CITTÀ E ATTERRIAMO LÌ!

Urka! Un titolo per VIC -20! E che titolo! Spaccacervello, abilità, puzzle... ecco qui tra le nostre pelose mani Blitz! Questo gioco ha, ormai, la ragguardevole età di 33 anni essendo uscito sulla piattaforma di casa Commodore esattamente nel 1981.
Di per se il gioco è molto semplice e narra una storia altrettanto semplice ma divertente. Ci ritroviamo in volo circolare sopra ad una città disabitata in un non definito periodo di guerra. Il problema è che il nostro carburante si sta esaurendo e quindi dobbiamo atterrare. Per atterrare dobbiamo radere al suolo la città bombardando i suoi edifici, ad uno ad uno, finché la pista non sarà completamente libera.
Il gameplay è molto semplice: il nostro aereo volerà da sinistra verso destra dandoci la possibilità di sganciare una bomba. Finché l'effetto della bomba non sarà terminato non ci sarà possibile sganciare un'altra bomba. Ogni volta che il nostro aereo scomparirà nella parte destra dello schermo, riapparirà alla sinistra ad un'altezza inferiore. Tutto facile? Non proprio. La limitazione di una bomba per volta ci costringerà a pensare bene quando e dove sganciarla e lo scenario non sarà mai identico poiché, all'inizio di ogni partita verrà generato in maniera casuale.
La grafica è semplice, basilare, ma ben realizzata e rende bene l'idea di quello che dobbiamo fare. Di certo non è una "killer application" ma, se consideriamo l'anno di uscita, è esattamente ciò che ci si aspetta. Il suono è molto limitato, non c'è una musica vera e propria e gli effetti sonori riguardano il motore dell'aereo, il rumore delle bombe e l'eventuale schianto.
Un massacra joystick? Siamo fuori strada. Per giocare a Blitz è sufficiente un tasto: la barra spaziatrice per sganciare le bombe. Un gioco basilare ma che ci permetterà di passare qualche ora di divertimento senza starci troppo a scervellare.
Geniale, nella sua semplicità.
[TheBigShow]



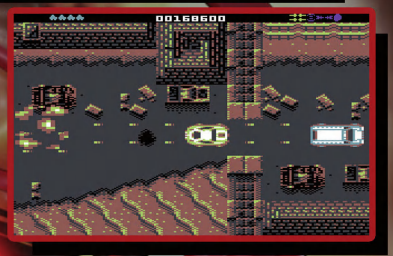


Ho tanti bei ricordi legati a Blitz e, probabilmente, questi influenzano il mio giudizio. Tuttavia stiamo parlando di uno dei grandi classici per Vic-20, uno di quei giochi senza tempo che anche oggi ci garantiscono una piccola interruzione dalla realtà, intrattenendoci e facendoci fare un salto nel passato. Un passato dove poche righe di codice ben strutturate ci facevano passare ore e ore davanti ad un televisore, un passato dove anche quattro pixel in croce ci davano l'idea di un oggetto complesso. Un passato che è, ormai, passato ma che vivrà per sempre dentro di noi. Grazie Blitz! A proposito... sapete che questo giochino è disponibile anche su Android? [TheBigShow]

ONE COP. ONE DRUG LORD. NO MERCY

THE VICE SQUAD

A C64 Game by Achim Volkers & Trevor Storey



Screen pictures from C64 version of game.

GAME FEATURES:

- Multiple stages to battle through!
- Superb varied backgrounds!
- Awesome weaponry!
- Mission briefings!
- Boss battles!
- Funky Soundtracks!
- Addictive arcade style gameplay!

PSYTRONIK SOFTWARE
www.psytronik.net

RGCD
www.rgcd.co.uk

NOW AVAILABLE ON C64 TAPE, DISK & DIGITAL DOWNLOAD FROM WWW.PSYTRONIK.NET AND ON C64 CARTRIDGE FROM WWW.RGCD.CO.UK

1541 Ultimate II

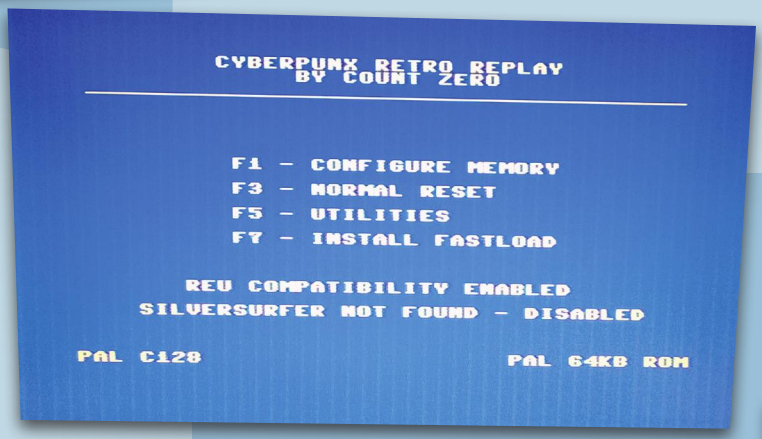
L'ACCESSORIO DEFINITIVO PER IL TUO COMMODORE 64!

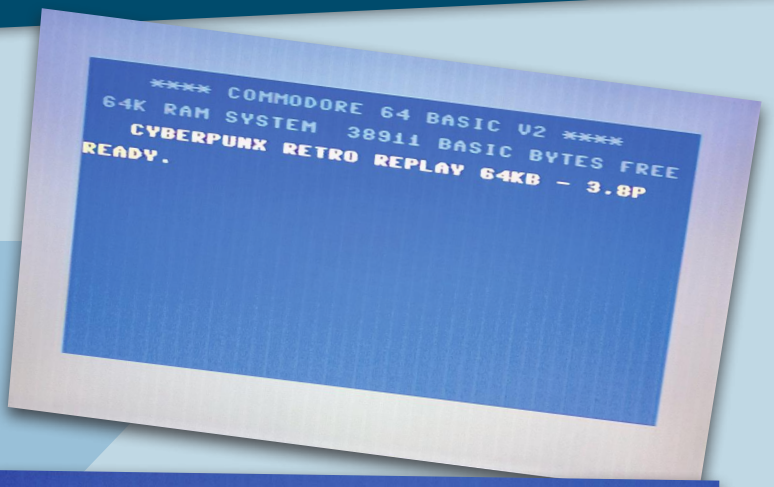
Questa è una recensione complicata.
Parliamo della cartuccia universale, concepita dalla mente malata e geniale del suo creatore Gideon Zweijtzer, uno sviluppatore VHDL olandese. Si tratta dell'accessorio finale e definitivo per Commodore 64, che unisce in sé un emulatore Floppy con lettura da pendrive USB, espansione di Ram compatibile REU, Fastloader, Debugger ed emulatore SID. Non si può sviscerare in poche parole tutta la sua potenza, per cui bisogna affrontare il problema con ordine, precisione e sangue freddo, partendo cioè direttamente dalla fine: AAARRRGHHHH che figata! Compratela subito, OGGI, *scappo urlando e saltando in preda ad una crisi di gaiezza*.

La 1541-Ultimate II, nuova versione della già acclamata 1541-Ultimate, si presenta come una piccola cartuccia da inserire nella classica porta di espansione del Commodore 64, e mostra fiera di sé una presa DIN a cui collegare il cavo seriale (lo stesso del lettore Floppy standard), tre LED di stato e 3 pulsanti.

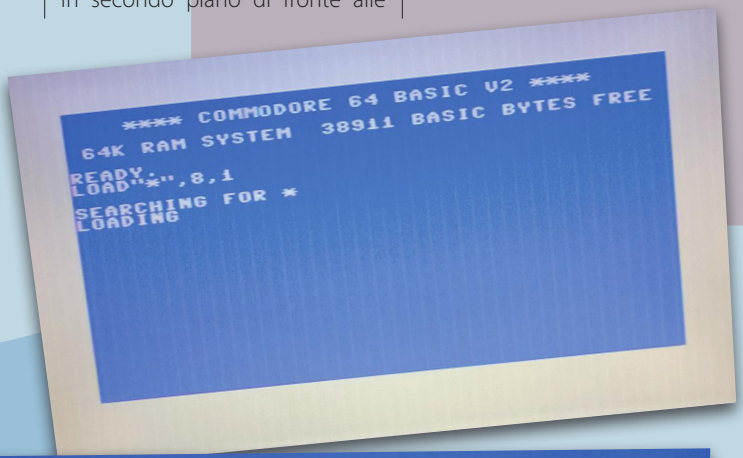
All'avvio della macchina, veniamo accolti da una schermata che ci informa dell'ineluttabilità della situazione: non vedrai altra cartuccia all'infuori di me.
Preso atto della cosa, mi accingo a leggere la schermata e a provare a casaccio i pulsanti sul retro, prima ancora di procurarmi il manuale, sennò che piacere c'è?
Uno dei pulsanti provoca il reset, fungendo egregiamente da Reset-Switch. Un altro provoca la comparsa di un menu avanzato, che ci consente di settare numerose opzioni, come ad esempio la quantità di RAM da sfruttare come REU fino ad un massimo di 16MB, le impostazioni del floppy virtuale e altre cose.
Vedo anche un Disassembler e Debugger integrato, dunque svengo e batto la testa contro lo spigolo della scrivania.
Non appena riacquisto i sensi, vengo colto da estasi e stupore nell'apprendere che tale meraviglia include anche la funzionalità di Fast Loader.
Svengo di nuovo.
Quando finalmente riesco a riprendermi, inizio a provare tutte le varie funzioni, una per volta. Partendo dall'aspetto esteriore, notiamo la presenza di 3 pulsanti e 4 LED di stato di diversi colori. La plastica con cui è costruita è molto solida e dà una sensazione di buona qualità costruttiva. Lo slot MicroSD è leggermente incavato e si fa un po' fatica ad inserire e rimuovere la scheda, per cui è meglio aiutarsi con un oggetto appuntito per questa operazione che comunque non sarà molto frequente.

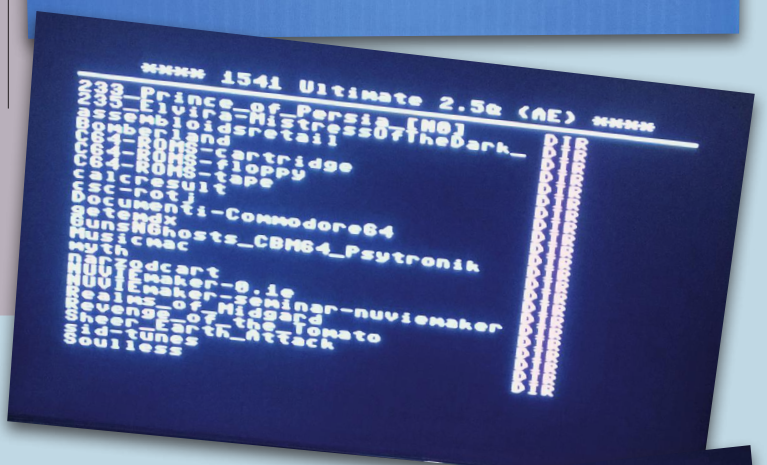
PER IL C=64

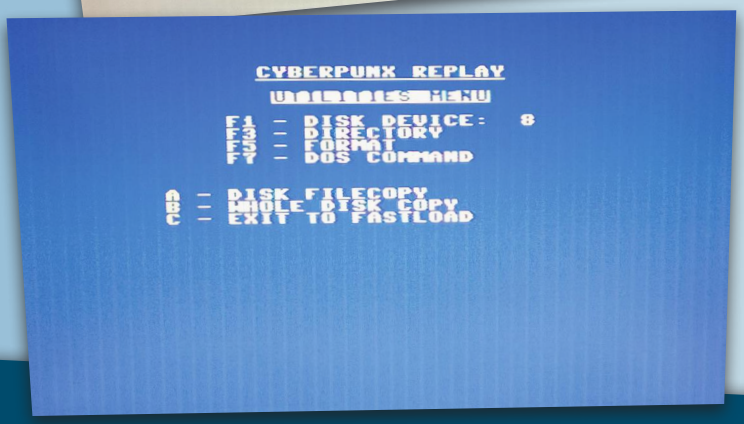


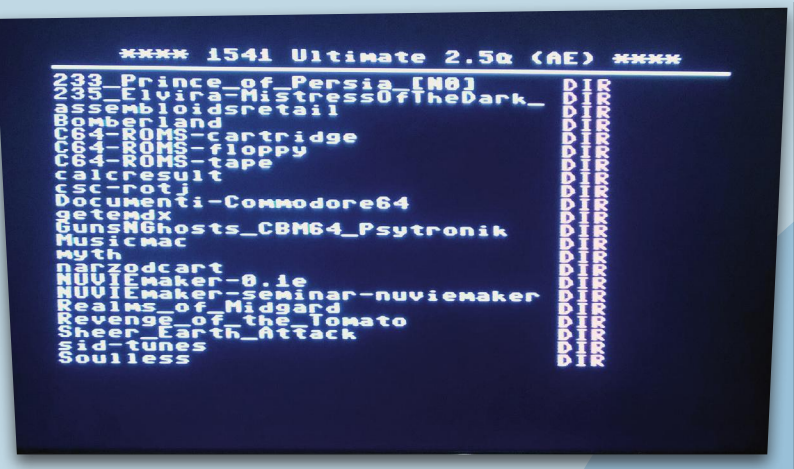


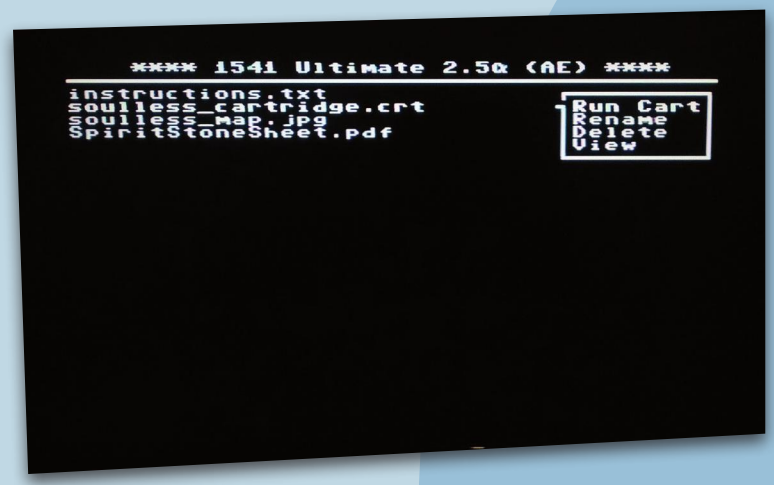
Passando alle funzioni integrate, dobbiamo sottolineare il fatto che la 1541-Ultimate sprigiona tutta la sua potenza solo con il Commodore 64 e il Commodore 128. Quest'ultimo viene però avviato in modalità 64-compatibile, per cui si perde la possibilità di eseguire quel poco software nativo presente per il 128. Il problema passa tuttavia in secondo piano di fronte alle innumerevoli potenzialità di questo accessorio. E' prevista la modalità di funzionamento "stand-alone", in cui viene sfruttata solo come emulatore floppy, ma questa funzionalità sembra non essere ancora del tutto funzionante nella versione attuale del firmware, e comunque non ho avuto modo di testarla per cui non sono del tutto sicuro.









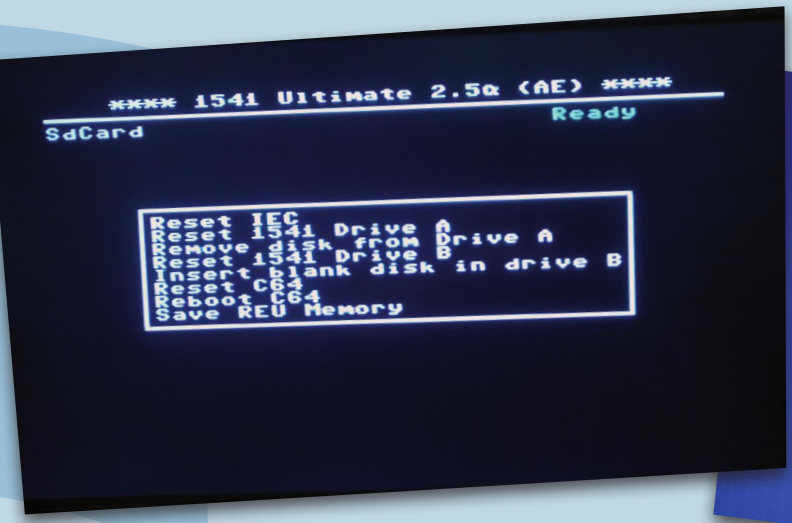


Le possibilità di storage sono due: il già citato slot MicroSD, utile per uno storage semi-permanente, e pendrive USB, più adeguato per uno scambio al volo di file dal PC. La scheda da me provata è una SDHC da 8GB formattata nel comunissimo formato FAT32, che non sembra dare problemi di sorta sia in lettura che scrittura. Analogamente, anche i pendrive funzionano senza problemi, a patto che siano formattati adeguatamente.

La funzionalità sicuramente più apprezzata dagli appassionati di retrogaming sarà certamente la possibilità di emulare sia il Floppy Drive, sia le cartucce di gioco. Per attivare questa funzione basta premere il tasto centrale della cartuccia e veniamo accolti da un menù a scritte bianche su sfondo nero, che integra un file browser. Per navigare tra le cartelle di MicroSD e Pendrive basta usare i tasti cursore Su / Giù (il tasto Su si ottiene con la combinazione SHIFT+Giù) per selezionare le voci e il tasto cursore Destra per entrare nella cartella selezionata, mentre SHIFT + Destra ci consente di tornare indietro di un livello.
Una volta selezionata l'immagine D64 (disco floppy) o CRT (cartuccia), basta premere RETURN per far comparire un piccolo menu con una serie di opzioni, tra cui Run, Rename, Delete e altre. Sui dischi D64 è possibile navigare direttamente il contenuto prima di effettuare il "mount" e lanciare direttamente i giochi o le applicazioni presenti al suo interno in modo analogo a quanto accade con gli emulatori tipo VICE.
Per un'esperienza più classica, invece, è possibile semplicemente eseguire l'intero disco o cartuccia, oppure montare il disco e navigarlo con i classici comandi BASIC a cui siamo abituati.

Parlando ancora di emulazione disco, possiamo stabilire dal menu di configurazione se far vedere l'unità emulata come unità 8 o 9. In questo modo ci viene garantita la possibilità di montare anche un'unità fisica in cascata, e poter quindi lavorare con due dischi contemporaneamente, ad esempio per lavorare con GEOS e contemporaneamente tenere un disco con i file di lavoro sulla seconda unità. In alternativa, è possibile anche usare le due unità disco per effettuare backup dei floppy in nostro possesso su Pendrive, o viceversa per riversare su floppy le immagini D64 dei nostri giochi preferiti. In questi casi, tuttavia, entrano in gioco eventuali protezioni che potrebbero funzionare o meno a seconda dei casi. È possibile anche emulare il lettore a nastro (il Datassette), ma bisogna procurarsi un apposito cavo da collegare ad un connettore a 6 pin posto sul lato inferiore.

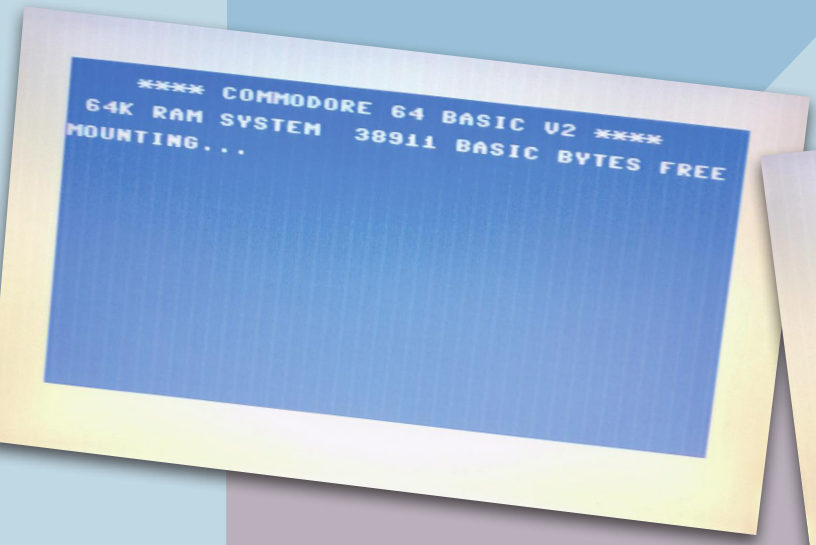
Sempre in tema di GEOS e giochi su floppy ci vengono in aiuto la compatibilità con l'espansione di memoria REU, di cui possiamo scegliere la taglia, e anche l'opzione Fastload che sostituisce di fatto la cartuccia Fastloader dedicata.

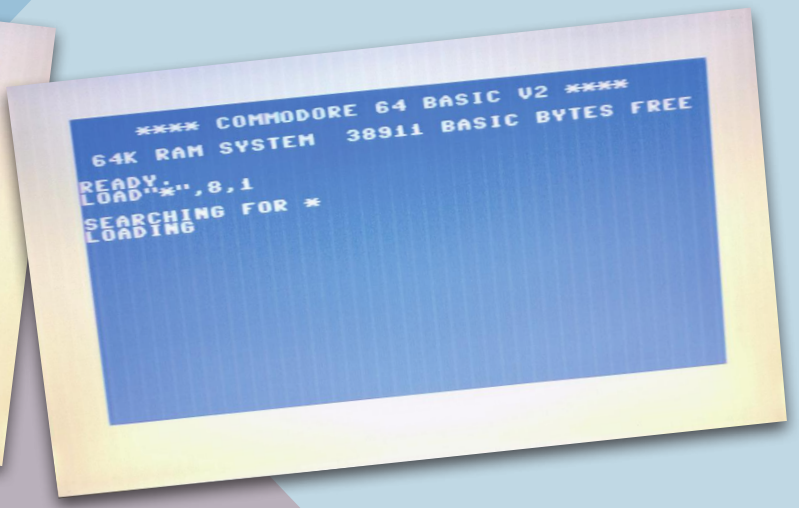


Infine, una chicca per gli sviluppatori è rappresentata dal pulsante più a sinistra, che apre un menu di Debug comprendente numerose funzioni, tra cui: Monitor, Poke, Screen Editor, Sprite Editor, Characters Editor e altro. Tramite questi strumenti è possibile lavorare sul C=64 per realizzare giochi e demo avendo quasi la stessa comodità di lavorare su un emulatore, ma con un bel +10 carisma nei confronti degli altri amici Nerd!

Le potenzialità di questa periferica, come dicevo all'inizio, sono praticamente illimitate e una semplice recensione non è sufficiente per apprezzarne pienamente ogni caratteristica. I veri appassionati del Commodore 64 e 128 faranno bene a procurarsela finchè si trova in commercio, perché non c'è veramente bisogno d'altro per godersi la nostra macchina preferita!

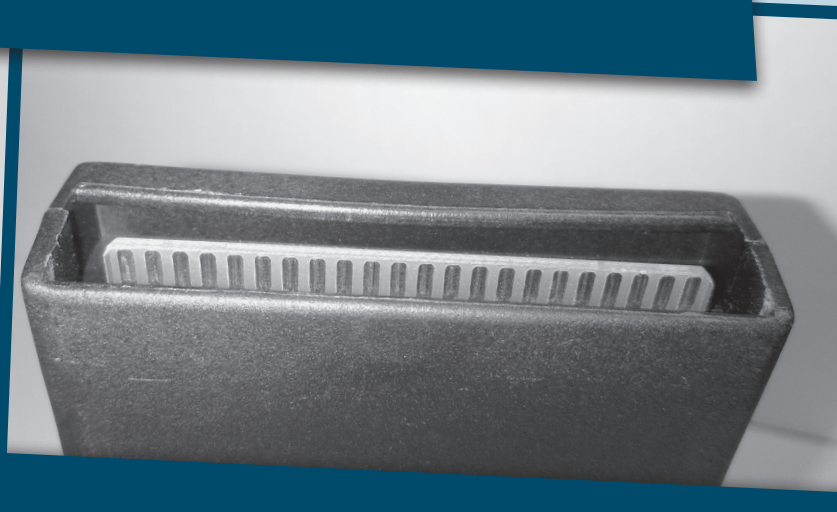
[TheKaneB]



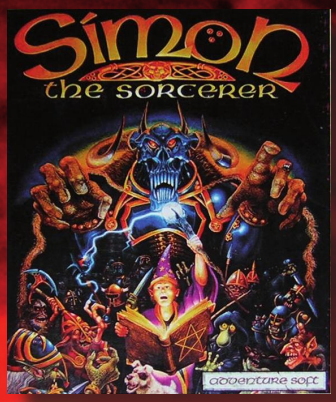


INFO, PRENOTAZIONI & ACQUISTI SU

www.1541ultimate.net



Game Parade



In ogni numero di C=FanGazette riportiamo le più famose chart e classifiche nazionali ed internazionali, relative ai migliori giochi per sistemi Commodore.
Questa volta abbiamo riportato la "top 99" dei videogiochi per Amiga AGA, presa dal forum www.lemonamiga.com e scegliendo tra i titoli che hanno preso almeno 20 voti dagli utenti.
Il vincitore della classifica è Simon the Sorcerer, splendida avventura punta-e-clicca della Adventure Soft, pubblicata nel 1993 dalla Blittersoft per Amiga 1200.
Degna di nota è la trentaduesima posizione per l'italianissimo picchiaduro Fightin' Spirit.

I MIGLIORI PER AMIGA AGA!

1. *Simon the Sorcerer*
2. *Slamtilt*
3. *Worms: The Director's Cut*
4. *Pinball Fantasies*
5. *Colonization*
6. *Napalm*
7. *PGA European Tour*
8. *Alien Breed: Tower Assault*
9. *Banshee*
10. *Chaos Engine, The*
11. *UFO: Enemy Unknown*
12. *DreamWeb*
13. *Super Stardust*
14. *Pinball Illusions*
15. *Deluxe Galaga*
16. *Simon the Sorcerer II: the Lion, the Wizard and the Wardrobe*
17. *Wasted Dreams*
18. *Civilization*
19. *Virocop*
20. *Gravity Power*
21. *Quake*
22. *Genetic Species*
23. *Theme Park*
24. *Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep*
25. *Blitz Bombers*
26. *Skidmarks*
27. *XTreme Racing*
28. *Doom II: Hell on Earth*
29. *Super Skidmarks*
30. *Alien Breed II: The Horror Continues*
31. *Putty Squad*
32. *Fightin' Spirit*
33. *Arcade Pool*
34. *Bubble and Squeak*
35. *Roadkill*
36. *Star Trek: 25th Anniversary*
37. *Deluxe Pacman*
38. *Final Odyssey: Theseus verses the Minotaur*
39. *Shadow Fighter*
40. *Subwar 2050*
41. *Aladdin*
42. *Gloom Deluxe*
43. *T-Zer0*
44. *Bubble and Squeak*
45. *Ishar: Legend of the Fortress*
46. *Premier Manager 3*
47. *Ishar 3: The Seven Gates of Infinity*
48. *James Pond 2: Codename RoboCod*
49. *Alien Breed 3D*
50. *OnEscapee*
51. *Marvin's Marvellous Adventure*
52. *Brian the Lion*
53. *Breathless*
54. *Gloom*
55. *Sim City 2000*
56. *MegaBall v4.0*
57. *Seek and Destroy*
58. *Speris Legacy, The*
59. *Brutal Sports Series Football*
60. *BloodNet: A Cyberpunk Gothic*
61. *Zool 2*
62. *Jungle Strike*
63. *On the Ball*
64. *Overkill*
65. *Lion King, The*
66. *Super Street Fighter II: The New Challengers*
67. *Body Blows Galactic*
68. *All New World of Lemmings*
69. *Strangers, The*
70. *Cedric and the Lost Sceptre*
71. *Skeleton Krew*
72. *Football Glory*
73. *Alfred Chicken*
74. *Alien Breed 3D 2: The Killing Grounds*
75. *James Pond 3: Operation Starfish*
76. *Capital Punishment*
77. *Myst*
78. *Testament*
79. *Chaos Engine 2, The*
80. *XP8*
81. *Body Blows*
82. *Jurassic Park*
83. *Watchtower*
84. *Whizz*
85. *Nemac IV*
86. *Donk!: The Samurai Duck!*
87. *Rally Championships*
88. *Pinball Mania*
89. *Death Mask*
90. *Oscar*
91. *Virtual Karting*
92. *Flyin' High*
93. *Zombie Apocalypse II*
94. *Fears*
95. *Primal Rage*
96. *Super Street Fighter II Turbo*
97. *Rise of the Robots*
98. *Shaq Fu*
99. *Dennis*

Le notizie più nuove puoi leggerle ovunque ma le notizie più belle le trovi gratis solo su

Jurassic News

LA MITICA FANZINE ITALIANA SU TECNOLOGIA & CULTURA VINTAGE

ISCRIVITI
SUBITO SUL SITO
JURASSICNEWS.COM
GRATIS!

>

SCARICA
TUTTI I NUMERI DI
JURASSIC NEWS
GRATIS!

>

LEGGI
PER SEMPRE
JURASSIC NEWS
GRATIS!

www.jurassicnews.com

LA POSTA!

PARENTAL ADVISORY EXPLICIT CONTENT

TENDENZIALMENTE PUBBLICHIAMO TUTTA LA ROBACCIA CHE CI ARRIVA E QUALCHE VOLTA RISPONDIAMO PURE! NELLA SPERANZA CHE CI MANDIATE SEMPRE MATERIALE PEGGIORE, VI AUGURIAMO BUON DIVERTIMENTO CON LA RUBRICA DELLA POSTA, UNA ROBA PER DURI DI C=UORE...

SCRIVETECI!

SCRIVETECI QUELLO CHE VOLETE NEL MODO CHE VI PARE! APPLICHIAMO (POCA) CENSURA SOLO DOVE PROPRIO NON SI PUÒ EVITARE E PUBBLICHIAMO TUTTO CIÒ CHE È UTILE, FUTILE, DIVERTENTE O DEFICIENTE! LE VOSTRE LETTERE LE RITROVERETE SU C=FANGAZETTE E, ALL'AUTORE DELLA PEGGIORE, SPEDIREMO GRATIS A CASA UN PREMIO DELLA MADONNA SCELTO A CASO!

Scriveteci direttamente dalla pagina della posta!
http://www.commodorefangazette.com/scrivi.php

Poiché sono sempre i migliori quelli che vengono premiati, noi abbiamo deciso, per una volta, di dare un premio ai peggiori. Anche per un concetto di equilibrio sociale: già sono i migliori, che gli si deve dare pure il premio?! Il premio, quindi, viene assegnato ad ogni rubrica della posta e vince colui che ci avrà scritto la lettera peggiore di tutte. Il vincitore del premio vedrà pubblicata la sua lettera nella pagina *"La Peggiore!"* (è un grande onore) e dovrà comunicare a C=FanGazette l'indirizzo per ricevere il premio. I costi di spedizione (posta prioritaria) saranno a carico di C=FanGazette.
Per inviarci la tua lettera, visita il nostro sito **www.commodorefangazette.com** nella sezione "**Scrivi a C=FG**". Lì ti verranno anche date informazioni su come contattare lo staff, in caso di vincita.
La sfida è aperta a tutti e le lettere verranno firmate dallo pseudonimo che sceglierete voi (restando, così, anonimi, salvo precise richiesta scritte).
E ora, fate del vostro peggio!

NESSUN PEGGIORE IN QUESTO C=FG...

Da un po' di tempo arrivano solo lettere di complimenti e nessuno che ci insulti a dovere, così abbiamo deciso di non assegnare il premio per questo numero. Dal momento, però, che 2 dei 3 premi precedenti non sono stati ritirati, abbiamo stabilito che verranno aggiunti al premio del prossimo PEGGIORE insieme con quello che avevamo preparato per questo C=FG. A questo punto comincia ad esserci in palio un piccolo lotto di retrogiochi(*), cercate di non deluderci: fate del vostro peggio per aggiudicarvelo!!!
(*) In premio: Knightmare + box + inlay, Vegas Jackpot, Quick Thinking e Ghostbusters su cassetta per C=64!!!

LUNGA VITA A C=FG!

Salve a tutti, dopo aver letto le prime due uscite di C=FG mi sono precipitato a scaricare il terzo numero e quindi a scrivervi per esprimere la mia opinione ed in un certo senso far conoscere l'emozione provata nel rivivere a circa 20/30 anni di distanza le stesse emozioni provate in quegli anni quando il C=64 entrò nelle nostre case. Detto ciò mi sono quindi letto l'intera ultima uscita e non nascondo che attendo impaziente l'uscita del quarto numero, del quinto, del sesto, del ..... Sono molto interessato alla rubrica "C=64 com'è fatto dentro?", quindi ho pensato di scrivere per chiedere delle informazioni e dare un piccolo consiglio (sempre se ben accetto):

1- a pag. 43 del nr.002 (settembre 2013), in alto a destra viene portato in evidenza all'interno di un riquadro la rubrica "LO SAPEVI CHE..." dove si da una dritta su come riconoscere dalla tastiera un C=64 con "ASSY lunga" da un altro con "ASSY corta"; orbene, ecco qui il mio quesito: mi è capitato di vedere (smontando diversi C=64 "ASSY lunga", esteticamente i classici "biscottoni") due tipi di tastiere diverse dove appunto i singoli tasti presentano attacchi diversi (potrei inviare delle foto esplicative) e quindi chiedere se avete possibilità di spiegarmi a quali versioni assoggettare l'una o l'altra tastiera;

2- ho avuto la necessità di "parcheggiare" per circa 3/4 mesi il C=64 comprese le periferiche; trascorso questo periodo lo stesso e le periferiche sono tornate a farmi compagnia sulla scrivania, purtroppo però con una sgradevole sorpresa, il C=64 si accende ma il segnale inviato al video/TV (sia attrraverso il modulatoire RF che attraverso il cavo monitor) si limita a visualizzare solo la schermata blu con il classico conotorno celeste, senza quindi scrivere nulla a video ed a non permettere di eseguire alcuna operazione; pertanto chiedo come possa essere risolto il problema, cioè quale chip andrebbe sostituito?

Vengo quindi ad esporre il consiglio: sarebbe gradita una rubrica dove vengano spiegate eventuali modifiche hardware da apportare al classico C=64, in rete se ne trovano migliaia ma con scarsa descrizione riguardo la realizzazione e l'utilità delle stesse.

Nel ringraziare anticipatamente, rinnovo i complimenti a tutta la redazione, salutando con "LUNGA VITA A C=FG".

Alfredo

RISPONDE Z80Fan:
Ciao Alfredo, grazie per i complimenti!
1- La verità è che... potrebbe essere qualsiasi versione! Negli anni d'oro, la Commodore aveva una quantità di ordini tale che non poteva permettersi di fermare mai la produzione, quindi le catene di montaggio usavano qualsiasi pezzo avessero sottomano. Concentrandoci sulla tastiera, Commodore comprava i moduli già pronti da terze parti, quindi il tipo di interruttori poteva anch'esso variare in base alla disponibilità. Purtroppo è difficile categorizzare ogni singolo "tipo" di C=64, perchè ci sono tante piccole varianti.
2- Quei sintomi possono essere causati da fallimenti di vari componenti: potrebbe essere il VIC che ha problemi a generare l'output video, la ROM che si è rovinata e il codice macchina non è più valido, la RAM che non riesce a memorizzare i dati per far funzionare il sistema, oppure l'alimentazione che non riesce a generare le giuste tensioni per i circuiti. Purtroppo senza una buona conoscenza dell'elettronica e dei circuiti del C=64 è difficile riportarlo in funzione, non si tratta semplicemente di una sostituzione di un chip...
Riguardo le modifiche hardware, se ci passa tra le mani qualche buon "hack", lo inseriremo sicuramente nella rubrica "Hardware"!

RINGIOVANIAMO E NERDIZZIAMO!

Ciao belli... mi associo a chi ritrova in Commodore Fan Gazzette la passione ed il coinvolgimento dei tempi d'oro di TGM. Che dire ho gradito molto l'articolone su Mos sul numero 3 della rivista visto che ne sono un utente. Mi state nerdizzando come quando programmavo in turbo pascal, Allanon con le sue guide su Hollywood mi ha fatto ringiovanire di 20 anni quando internet non esisteva e si usavano il modem con le BBS.
Che dire dopo tanti anni mi è risaliva la voglia di fare con il computer il problema è il tempo devo chiedere a TheKaneB la formula segreta per allungare le giornate. Infine spero che si possa arrivare a stampare Commodore Fan Gazzette perchè se lo merita. Io mi prenoto come cliente fisso. Ciao Belli. **Alblino**

RISPONDE lucommodore:
Compare sono belle le tue parole. Il merito di questo avvicinamento di C=FG alla piccola nicchia "Amiga OS like" va al compare Rebraist che, caporedattore dello scorso numero, ci ha saputo riportare le sue esperienze e il suo eccezionale entusiasmo per i Sistemi Operativi "amigosi". Poi il compare Allanon qua da noi è una specie di istituzione!! C=FG è dedicato a tutto quanto legato in qualche modo alla grande C=, come da tabella "C= e i suoi derivati".
La promessa è quella di arrivare a tutti, prima o dopo, 64 pagine alla volta!

DANY G. ISPIRA IDEE E RICORDI...

Leggendo la lettere di Dany g. mi sono venuti in mente i tempi in cui di Apple PowerPC e del "think different", dove rivedevo parte della filosofia Amiga. Poi é stato il momento della BeBox con il fantastico BeOS (questo veramente all'altezza di Workbench!); e questo spero avvenga di nuovo, ovvero che un gruppo di programmatori geniali si metta a sviluppare un sistema -hardware-software rivoluzionario, dalle prestazioni eccezionali, come l'allora BeOS (che infatti é stato tolto di mezzo da Microsoft) e prima ancora Amiga;ricordo che li andai a trovare a MenloPArk in california... il sistema e le evoluzioni erano mirabolanti. Credo che sia ancora possibile, perché la differenza delle prestazioni la fa il software e chi ha programmato il mutitasking su c64 lo sa bene. Con un Chipset specializzato e software fortemente ottimizzato non serve aggiornare il processore ogni anno.... in fondo, se uno usa l'Amiga 1200 , l'interfaccia grafica non é motlo differente dal MAcosx, anche in fatto di velocità. Continuo a sperare

Leo

p.s. quando vi scrissi che auspicavo un nuovo c64 nelle scuole, era proprio per questo, perché di ottimizzazione del software non ne parla più nessuno e non la sa fare più nessuno.

L'ultimo OSX 10.9, dicono essere ottimizzato, ma continua ad essere irrimediabilmente lento.... meglio ancora il mio Amiga 1200...

RISPONDE TheBigShow:

Sai, andavo fiero del mio Amiga 1200 di fronte ai miei compagni di classe con i loro PC 386. Purtroppo però, oggi non basta più un gruppo di nerd in un garage per tirare fuori un prodotto in grado di rompere le ossa alle multinazionali. È quasi impossibile ritagliarsi un posto un un mercato saturo di sistemi operativi per tutti i gusti e, se anche qualcuno riuscisse in tale impresa, dovrebbe poi sopravvivere, mantenendo il passo degli standard successivi e/o continuando a dettarne di nuovi, perché l'end user vuole sempre di più, anche se non ci fa nulla! Inoltre queste idee romantiche probabilmente possono raggiungere noi nostalgici ma il 99% dei consumatori neanche se ne accorgerebbe. Però l'ottimizzazione non è scomparsa, anzi! Pensa solo a chi programma su console come PS3 o Xbox360: la stessa macchina che faceva girare Oblivion nel 2006, nel 2011 è stata in grado di far girare Skyrim alla medesima se non superiore velocità! Il progresso, compare, è un treno che corre veloce allo stesso passo del marketing. Noi potremo sempre accendere il nostro C=64 e ritornare a quell'epoca che tanto amiamo, dove presente e futuro non servono mai.

NON C'È PIÙ LA SMANETTOMANIA?

Beh... sotto alcuni punti di vista ritengo che Dany G. non abbia tutti i torti. Quando rammenta che l'uscita di Amiga sbaraglio' la concorrenza grazie a una superiorita' hardware-software dice una cosa sacrosanta. Non conosco lo stato di maturazione dei s.o. cloni di Amiga, ma gli altri sistemi operativi non mi pare brillino di fulgore come quello di AmigaDos ai tempi. OS X e Windows stanno confluendo allo stato di semplici mediatori di pubblicita' per vendere altri prodotti. Potrebbero migliorarli snellendoli e rendendoli piu' stabili, ma e' piu' facile aggiungere calendario, rubrica e vetrina per fare shopping di libri e software. Purtroppo non c'e' piu' la "smanettomania" degli anni 80-90, come lamenta anche Leonardo nella sua lettera pubblicata sul numero 3 della vostra rivista, ma i computer e i loro sistemi operativi si sono complicati (evito il termine evoluti a bella posta) al punto tale che non solleva piu' nessuna curiosita' sapere come sia il loro funzionamento. Questo e' solo il mio pensiero buttato giu' cosi', d'istinto. Magari le cose stanno diversamente e Linux, Minix, FeeBSD e Plan 9 possono risolvere queste questi problemi. Il fatto e' che oramai ci vorrebbero due pc: uno per lavorarci, fare bank-on-line e iscrivere i figli a scuola e l'altro per smanettare e giocarci. Con tutta la felicita' dei produttori di hardware, che pero' lavorano solo per la prima delle due necessita'. Infatti per soddisfare la seconda bisogna spulciare attentamente la lista dell'hardware compatibile prima di poter combinare qualcosa (qualcuno e' riuscito a far andare in rete Minix ultimamente?).

marcello

RISPONDE Nonefonow:

È un fatto incontestabile che l'introduzione di Amiga rappresentò un passo basilare nello sviluppo dei computer e dell'informatica e lasciò senza fiato un po' tutti gli utenti C=.

Forse per molti è stato come rubare un bacio a una bella donna una sera d'estate. Poi ci si perdono le notti a sognarci su... Amiga rimane sempre nel cuore e nei ricordi dei suoi appassionati. Appasionati che non possono (riescono) a dimenticare le lunghe nottate passate ad esplorarne le meraviglie, a digitare i numeri di telefono per il BBS e a scambiarsi i vari dischetti (più o meno legalmente). Ma non preoccuparti più di tanto! La smanettomania esiste ancora in luoghi come NSA, dove un gruppo di NERD sfegatati si rifiutano di assoggettarsi al volere del "Grande Fratello" di turno.

Spero di incontrarti lì.

UN ESEMPIO DI AUTENTICA PASSIONE

Ciao a Tutta la redazione,
sto cercando di ritrovare un vecchio commodore 64 o amiga 1200 per ritrovare un po' di gusto nel "computing" ormai perso e sepolto nel passato di computer che nascevano per essere diversi, anche a scapito della compatibilità, vera maledizione odierna.
Certo con la compatibilità si vende di più, ma il sistema più compatibile al mondo é Windows che é anche il più odiato, perché accozzaglia di codice mal scritto, API illeggibili e bugs a volontà... (oltre a spyware di vario tipo).
Come avrete capito io sono per sistemi Hardware/software diversi, incompatibili con l'esistente, che possano dare innovazione, eleganza, semplicità, velocità ed, in definitiva, gioia e divertimento nell'usarli e programmarli. Partito dal C64, sono stato un fan di Amiga e BeBox con i loro fantastici OS, ed ora che questi sistemi non esistono più torno al mio vecchio C64, in attesa della prossima "tastiera computer" che torni ad emozionare.
Ed eccoci alla richiesta (dopo lunga premessa!) che consiste nell'inserire quello che tutti i club informatici degli '80s cercavano i riviste come MCmicrocoputers, ovvero la parte tecnica, di programmazione o di modding.
Volete un esempio di autentica passione? eccola !
http://www.manosoft.it/
Continuerò la mia ricerca di un C64 per tornare ai tempi di.. "when computing was fan!"
Grazie e saluti
Step

RISPONDE Nonefonow:

Compare Step, hai proprio ragione Negli anni '80 i computer avevano un personalita' propria, dove l'hardware rappresentava un po' il corpo e il software ne era l'anima. Ci si comprava un computer a seconda delle proprie preferenze e del software che si voleva far girare. Ogni computer era diverso e piu' avvincente di quello di prima. Oggigiorno i computer sono solo cloni di se stessi. Se ci togli l'etichetta non c'e' nessuna differenza, vengono tutti col Windows di fabbrica. Ma per rispondere alla tua domanda, e risolvere codesta situazione, tu hai gia' fatto il primo passo, leggendo il C=FG. E' infatti di imminente pubblicazione un manuale da vero "modder" che ti permettera' di trasformare il tuo insipido PC in un affascinante Amiga 600. Così potrai lasciare libera la tua immaginazione e celebrare la tua passione per il retro-computing.
Il compare GabrieleNick ha lavorato sodo per questo progetto e a presto si vedranno i risultati.
Nel frattempo, metti da parte il Wintel e continua la tua ricerca per un C=64 perché ne vale la pena!

POSTE BREVI E MESSAGGI

Se non cominciate a fare anche qualche articolo sul Vic-20, giuro che m'imbottisco di tritolo e mi faccio esplodere dentro la vostra sede!
[Stanislao Mulinski]

Dany G. è un fanboy inutile, ho perso il conto delle vaccate che ha scritto nella sua lettera amighista del n.3...
[Ermenegildo]

Offresi splendida e dolcissima escort di 24 anni per accompagnare nerd maggiorenni agli eventi di retrocomputer e cosplay. Tariffa fissa giornaliera, spese a carico del cliente. Telefonare a ~~xxxxxxxxxx~~ (CENSURATO)
[PappaBit]

Ho comprato il Commodore128 su ebay ma non si accende nemmeno se tengo spinto il bottone del joystick per un quarto d'ora. Cosa faccio adesso?
[Wa(l)ter]

Per natale m'hanno regalato il Commodore 16, quello nero. C'è sempre tanta roba per C64 e Amiga sulla rivista, potete mettere ogni tanto una pagina pure sul C16 anche se non è altrettanto popolare?
[Padre e Pulcino Pio]

RISPONDE TheBigShow:

@Stanislao:
ehm.. Con calma e pazienza facciamo tutto, anche trattare del buon VIC-20, per me è importante in quanto fu il mio primo computer. Come vedi abbiamo recensito Blitz. Per quando riguarda il farti esplodere.. Dai, compare.. Sarai mica un Lemming?

@Ermenegildo:
hai detto tutto te.. che ti posso dire? 92 minuti di applausi? :D

@PappaBit:
se gioca anche a Sensible Soccer ed ha almeno una quinta, la prendo al volo...

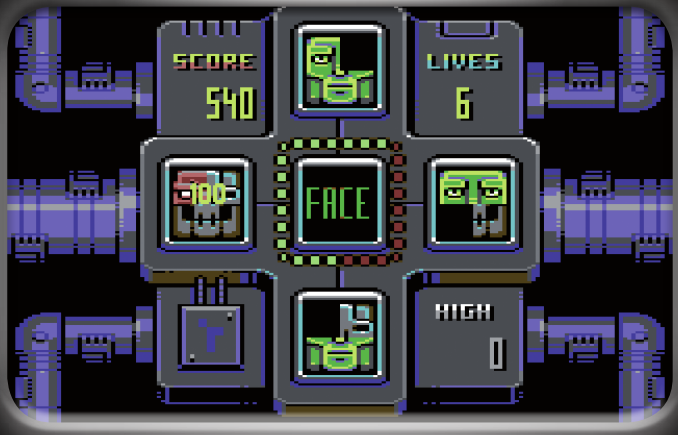
@Wa(l)ter:
ma l'alimentatore, lei, lo ha collegato? In caso spediscimelo.. Lo accetto volentieri!

@Padre e Pulcino Pio:
tutto ciò che ha il prefisso Commodore è di nostro interesse. Anche se il C=16 rappresenta uno dei tanti errori commerciali di Commodore, parleremo di lui così come del C=128 e degli altri fratellini del C=64. Non temere!

Metti alla prova i tuoi riflessi con il Commodore 64!

ASSEMBL

ASSEMBLOIDS GAME CREDITS: Programming – Dr. Martin Wendt, Design, Graphics & Box Art - Ilija Melentijevic, Music – Owen Crowley, NTSC Testing - Raymond Lejuez, PAL Testing – James Monkman & Sven Ruthner, Documentation – James Monkman, Thunderload Tape Loader - Martin Piper, Tape Loadergame & Mastering - Richard Bayliss.



oids

Assembloids è una conversione per Commodore 64 di un gioco in Flash chiamato Quartet, creato dalla Photon Storm.
Lo scopo del gioco è quello di assemblare le facce complete, collocandone i tasselli in quattro aree poste ai lati dello schermo. Più le facce sono omogenee e più punti si guadagnano ma c'è poco tempo, occorre pensare e agire più veloci dell'inesorabile cronometro!

COMPRALO QUI:
- **RGCD Shop:** http://rgcd.bigcartel.com
- **Psytronic Shop:** http://www.binaryzone.org/retrostore

SI VA... IN

VORREI PARLARTI DI UN ARGOMENTO A ME CARO, QUALCOSA DI CUI HO VISSUTO L'ESPLOSIONE E CHE ANCORA OGGI STO SEGUENDO CON INTERESSE, QUALCOSA CHE MERITA SENZA DUBBIO UNO SPAZIO SU C=FG... STO PARLANDO DELLA "SCENA" O MEGLIO, DELLA "DEMOSCENE"!

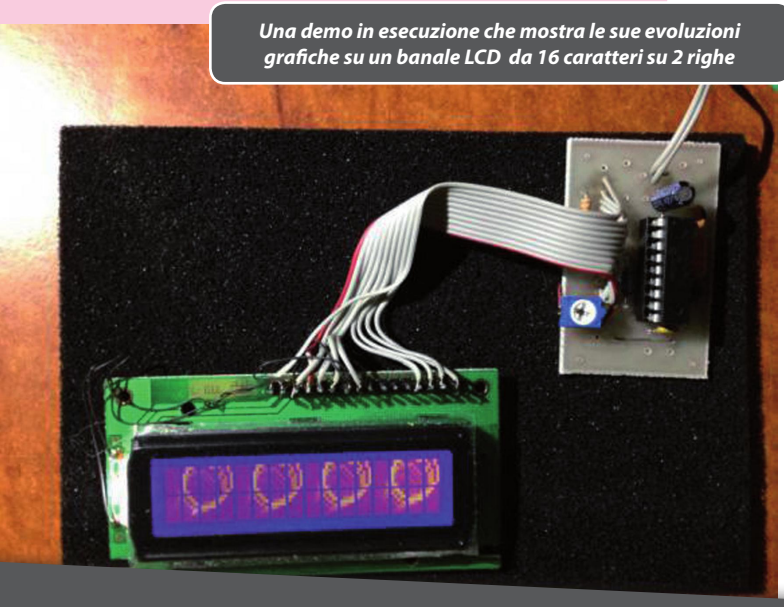
La "SCENA"? Ma stai parlando di film?

No, no, i film non c'entrano nulla, la Demoscene è arte, anzi è computer art, arte sviluppata ed esibita su computer, console e generalmente su qualsiasi dispositivo in grado di riprodurre un qualche contenuto multimediale.

Le singole opere vengono genericamente chiamate Demo (abbreviazione di "demonstration", dimostrazione) e, come vedremo fra poco, ognuna viene classificata secondo il proprio contenuto o semplicemente in base al contesto in cui/per cui è stata creata.

Lo scopo di una demo è molteplice e varia da opera ad opera; i principali e tipici motivi per cui viene creata sono due: mostrare la propria abilità nella programmazione e/o mostrare le proprie doti artistiche, sia grafiche che musicali/sonore.

Uno dei punti cardine che distingue una demo da altri contenuti multimediali è la sua esecuzione in real-time sulla macchina designata: una demo non è un rendering precalcolato o un filmato, ma un programma, solitamente non interattivo, che riproduce il contenuto dell'opera calcolato ed eseguito in tempo reale, al fine di mettere in evidenza sia la potenza nascosta della macchina, capace di eseguire calcoli ed effetti speciali mai visti fino a quel momento, sia la bravura del programmatore o del team nello sfruttare ogni più piccola risorsa disponibile, spesso sfruttando caratteristiche non documentate, bug e comportamenti anomali dell'hardware a proprio vantaggio.



Una demo in esecuzione che mostra le sue evoluzioni grafiche su un banale LCD da 16 caratteri su 2 righe

Mi hai incuriosito abbastanza, come è iniziata questa "forma d'arte"?

La demoscene è esplosa in piena era 8-bit su computer come il glorioso Commodore 64, lo ZX Spectrum, i primi Atari, gli Amstrad e così via. Evolvendosi e affermandosi successivamente nell'era 16/32-bit, principalmente su Amiga e Atari ST, la demoscene ha abbracciato un po' tutti i dispositivi elettronici multimediali e non: esistono demo per quasi tutte le console, a partire dal primo Gameboy fino alla Playstation 2, ed ovviamente anche i PC e i loro sistemi operativi (principalmente Windows, Linux e MacOS).

Si trovano demo addirittura per sistemi strani e particolari come calcolatrici programmabili: basta che il dispositivo sia programmabile ed abbia una qualche forma di output visuale o sonoro, ed ecco che in men che non si dica anche un semplice display alfanumerico monocromatico si trasforma in una interessante piattaforma da demo!

La storia della nascita della demoscene è interessante, poiché avvenuta in un contesto decisamente illegale: con la comparsa delle prime protezioni anticopia del software, alcuni hacker esperti cominciarono a studiare modi, chiamati crack, per riuscire a bypassarle e rimuoverle; questi personaggi, soprannominati crackers, provavano orgoglio nel riuscire nel loro intento, e ciò era motivo di vanto verso altri cracker. Si iniziarono così a inserire dei messaggi nei giochi craccati, tipicamente prima dell'avvio del gioco (che vennero chiamati "intro" da "introduction", introduzione), nel poco spazio che rimanva libero nel disco o nella cassetta.

Con l'avanzare del tempo gli intro divennero sempre più sofisticati, con l'aggiunta di grafica in movimento, musica e i famosi text-scollers, che i cracker usavano per pavoneggiarsi delle proprie indiscusse abilità di raggirare i sistemi di protezione e di creare tutti quegli effetti speciali in poche manciate di byte di codice, che comunque riuscivano ad attirare l'attenzione dello spettatore.

Già dopo pochi anni era evidente che l'obiettivo si era spostato dal cracking dei giochi alla creazione degli intro e, benchè questi ultimi non sparirono del tutto,

SCENA!

Esempio di un gioco crackato e della schermata inserita abusivamente dai crackers

si cominciarono a vedere i primi demo a sé stanti, dando vita a questo movimento culturale dalla portata imponente.

La particolare sfida e la continua ricerca di performances sempre maggiori portò a sfruttare ogni singolo bit a disposizione: i programmi accedevano direttamente all'hardware senza passare per il sistema operativo (se questo era presente) rendendoli impossibili da portare su altri sistemi ma estremamente efficienti ed in grado di eseguire operazioni ed effetti speciali che spesso neanche i progettisti della macchina in questione si sarebbero immaginati di poter realizzare.

Quest'epoca fu anche quella delle grandi diatribe: C=64 v.s. Zx Spectrum, Amiga v.s. Atari; questo fanboyismo, nel bene o nel male, contribuì ad alimentare e spingere la demoscene a livelli incredibili, poiché i fautori delle varie macchine tentavano di dimostrare la superiorità della loro macchina rispetto a quella degli avversari, risultando in un gran numero di produzioni dagli effetti pirotecnici che lasciavano lo spettatore con la mascella a terra per ore e ore.

La cosa stupefacente è che anche ai giorni nostri continuano ad uscire demo per il Gameboy, il Commodore 64 e per altre macchine che risalgono all'era degli 8-bit! Con la demoscene questi sistemi trovano nuova vita attraverso nuove uscite, per ricercare la perfezione, la notorietà o semplicemente per esprimersi proprio come farebbe un pittore con la tela e i pennelli o come farebbe un musicista con il proprio strumento musicale: si tratta di arte, pura e semplice arte.

Affascinante! Prima hai accennato a delle categorie, a cosa ti riferivi?

Inizialmente tutta la scena era composta dalle intro (chiamate anche cracktro), ma successivamente si svilupparono in maniera indipendente vari rami come i Diskmags, i Musicdisks, le Fulldemo, le 64K e le 4K. In particolare questa classificazione veniva e viene tutt'ora applicata durante le competizioni (chiamate in gergo Compo, abbreviazione di Competition) che regolarmente si svolgono in varie nazioni, per lo più europee.

I Diskmags sono delle riviste multimediali con contenuti che possono trattare i più disparati argomenti, spesso accompagnati da uno o più brani di sottofondo; i Musicdisks invece sono un po' l'inverso, ossia viene dato risalto ai brani in essi contenuti, con la grafica necessaria ad avere i controlli sui brani disponibili, o accompagnati da illustrazioni. Le ultime tre categorie sono invece opere complete che miscelano grafica e musica per realizzare dimostrazioni tecniche o veri e propri cortometraggi in grado di raccontare una storia, di ricreare situazioni surreali e/o scatenare nello spettatore una qualche sorta di emozione; le 4K hanno la restrizione che la lunghezza del codice non deve essere superiore a 4 kilobyte (4096 byte), le 64K non possono superare i 65536 byte mentre le Fulldemo (chiamate anche solamente "demo") non hanno alcuna restrizione.

Proprio le restrizioni imposte e le limitate risorse hardware a disposizione hanno stimolato nuove tecniche di programmazione ed ottimizzazioni che tutt'oggi possiamo ritrovare nei videogiochi moderni. Ad esempio, tanto per citare uno degli esempi più eclatanti, le texture procedurali si sono sviluppate proprio perchè c'era l'esigenza di avere una certa varietà di risorse grafiche in demo della categoria 4k o 64k, ma senza poter avere la grafica precalcolata e memorizzata.

Mi stai aprendo un mondo! Ma le competizioni? Di che si tratta? Le fanno anche ai giorni nostri?

Si, certamente! La scena è ancora oggi viva e vegeta, esistono ancora competizioni, convention o comunque eventi organizzati da appassionati, sia nell'ambito del retrocomputer (per demo di qualche anno fa), sia per demo nuove di pacca. Inoltre, con il passare degli anni, e con la possibilità di avere macchine decisamente più potenti di quelle degli anni 80/90, c'è stata un'evoluzione naturale delle demo spostando il focus delle demo stesse da un mezzo per dimostrare le proprie capacità di programmatore, ad un mezzo per creare qualcosa di più artistico, più bello, che sia in grado di raccontare qualcosa o rappresentare un messaggio, proprio come in un cortometraggio. La possibilità di avere computer più veloci ha stimolato le demo in questa direzione, il team che produce una demo adesso ha strumenti e mezzi di programmazione più efficienti, hardware più potente e schede grafiche che macinano

Immagine tratta dalla demo "Love" per Amiga

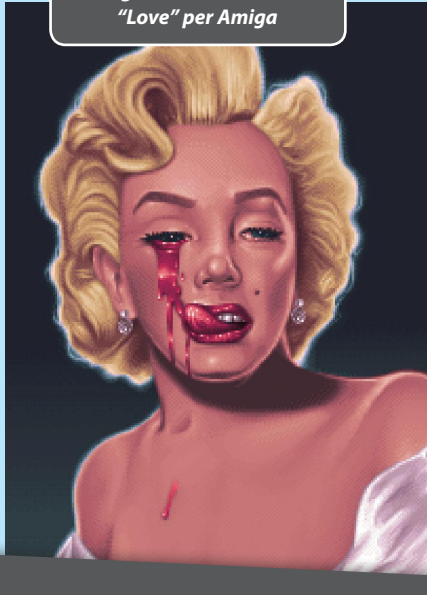


Immagine tratta dalla demo per PC fr-041

poligoni come fossero bruscolini; adesso il limite è la fantasia e l'espressività del team di sviluppo.
Riguardo le competizioni, sul sito DemoParty (http://www.demoparty.net/) è possibile vedere tutti i party (gli eventi dedicati alla demoscene) in programmazione; possiamo evincere che la scena è molto vivace anche ai giorni nostri.

Se ti stai appassionando o questo argomento ti consiglio di farti un giro anche su Pouet (http://www.pouet.net/), che è uno sterminato archivio di tutte le demo rilasciate per ogni macchina esistente. Il tutto è organizzato per tipo di hardware e tipo di demo; queste ultime sono classificate in base ai gusti degli utenti del sito, per ognuna è disponibile una scheda riepilogativa che riporta molte informazioni compreso il team di sviluppo, i link agli archivi scaricabili, i link ai video di YouTube (se disponibili) ed eventuali posizioni raggiunte nelle classifiche delle competizioni a cui hanno partecipato (le compo di cui parlavamo poco fa). Insomma, è uno sconfinato mondo pieno di materiale con cui farsi una cultura! Altro sito molto interessante e ricco di contenuti è Scene.org (http://scene.org), la cui home page è ricchissima di box riepilogativi, come "i nuovi file della settimana", "le ultime 10 produzioni aggiunte su Pouet" o "I prossimi demoparty in programmazione". Dalla voce in alto "file" è possibile accedere allo sterminato archivio di produzioni organizzate per categorie o per competizioni, o ancora, per team/artisti. Insomma una valanga di materiale per un numero incalcolabile di ore di intrattenimento.

Wow! Ho dato appena uno sguardo e c'è un sacco di materiale! Da dove posso cominciare?

E' difficile dirlo, io che ho anche la passione per il retrogaming mi diverto anche con le demo per Gameboy! Basta un emulatore ai giorni nostri per godersi a pieno le produzioni per vecchi sistemi. Non so cosa dirti se non iniziare magari da una macchina che ti è rimasta nel cuore, oppure partire dalle produzioni native per il tuo sistema, tipo Windows, Linux o MacOS X. E' come se ti avessi spiegato cosa è la pittura e dovessi indicarti quali quadri vedere: potrei dirti quali, secondo i miei gusti, sono gli autori o le opere preferite, niente di più.
Ecco quindi le demo che per un motivo o per l'altro mi sono rimaste nel cuore:

- Love (Virtual Dream & Fairlight), classificata al primo posto al South Sealand Party 1994 (http://www.pouet.net/prod.php?which=409) l'ho vissuta sulla macchina originale (Amiga 1200), ed ogni volta che la rivedo rimango incollato al video per la sua eleganza e per la musica del mitico Jogeir Liljedahl che è sublime. Una demo che mi ha lasciato il segno.
- Debris (farbrausch), classificata al primo posto al Breakpoint 2007 è una demo per Windows tutta da vedere, l'ambiente 3d e la musica annessa sono molto suggestivi e non mi stanco mai di guardarla, ma la cosa più stupefacente di questo capolavoro è che tutto quello che vederete è racchiuso in un eseguibile di soli 178Kb!! (http://www.pouet.net/prod.php?which=30244)
- Second Reality (Future Crew), vincitore dell'Assembly '93, pionieristico demo per PC nel campo della grafica tridimensionale; la musica è fantastica e brillantemente sincronizzata con l'animazione. Per i più tecnici tra di voi, il codice sorgente è stato da non molto rilasciato al pubblico dominio; all'indirizzo http://github.com/mtuomi/SecondReality è possibile scaricarlo, e a http://fabiensanglard.net/second_reality/index.php si trova una review con commento.

Vedere questi effetti spettacolari mi sta facendo venire voglia di "provarci"? Come posso iniziare?

Lo sapevo! Ci avrei scommesso che ne avresti avuto voglia, purtroppo trasformare le proprie fantasie in arte fruibile per gli altri è complicato, come se tu volessi comporre un brano che hai in testa senza sapere nulla di musica: al massimo riusciresti a canticchiare la tua melodia su un nastro ma facendola riascoltare ai tuoi amici probabilmente otterresti solo qualche risatina. Non voglio scoraggiarti, sia chiaro, ma devi sapere che realizzare una demo degna di attenzione comporta un certo livello di conoscenza della macchina su cui si intende farla girare. E' necessario conoscere come minimo un linguaggio di programmazione, ma sappi che per ottenere il massimo delle prestazioni alcune parti del programma che richiedono calcoli pesanti dovranno essere scritte in assembler (un gradino appena superiore al linguaggio macchina).

Tuttavia, ultimamente, sono stati resi pubblici alcuni programmi che permettono di comporre le demo: la bella notizia è che non richiedono particolari conoscenze

immagine tratta dalla demo Amiga "State of the art" degli Spaceballs

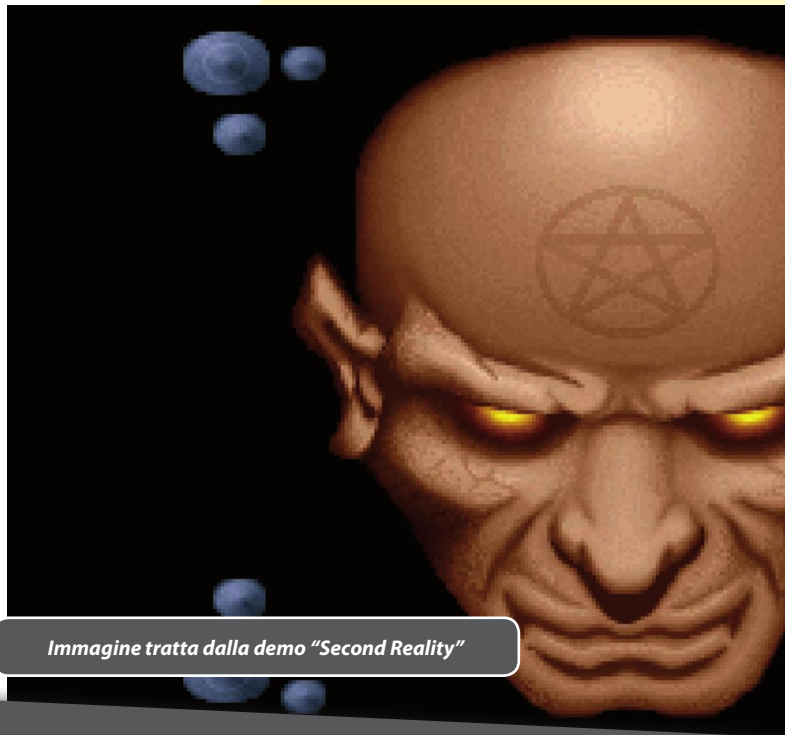
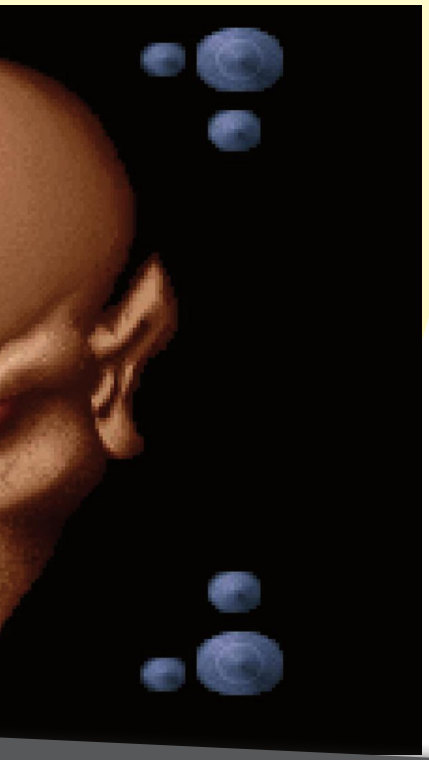


Immagine tratta dalla demo "Second Reality"

effetto plasma visualizzato con i soli caratteri di testo

tecniche, ma hanno l'enorme svantaggio che il risultato che puoi ottenere è estremamente limitato alle possibilità offerte dal programma. Per rimanere nella metafora della musica è come se tu volessi comporre un brano che hai in mente con delle frasi musicali predefinite che puoi combinare a piacere ma che non puoi modificare. Questo genere di programmi sono chiamati DemoTools e li puoi trovare nei siti che ti ho indicato poco fa.



Immaginavo che non sarebbe stata una passeggiata... che altro sai dirmi su questo affascinante mondo?

Ci sarebbe ancora molto da dire, in particolare di come questa sottocultura ne abbia contaminate altre in maniera del tutto naturale e spontanea. Ad esempio dalla branca delle demo sono nati una serie di programmi per VJ, dei programmi in grado di captare l'audio in tempo reale e proiettare a video degli effetti che vengono poi regolati, cambiati e mixati "al volo" dal VJ.

Nel settore musicale invece possiamo vedere come la DemoScene abbia contribuito a creare una nuova branca della musica elettronica ossia la ChipTune: nata principalmente ispirandosi ai brani per le console e computer degli anni '80 (in primis con il Commodore 64 e il suo fantastico chip sonoro SID) si è poi evoluta con l'evolversi delle colonne sonore delle varie demo per poi sganciarsi facendo nascere un vero e proprio genere musicale a tutti gli effetti. La particolarità di questo genere di musica è che gli strumenti utilizzati per comporre il brano sono (anche questa volta) generati in tempo reale dai chip sonori dei vari hardware utilizzati per riprodurre il brano stesso. Se non mi credi vai su Google e prova a cercare ChipTune!

E'interessante notare anche come i compositori-programmatori siano riusciti a superare le limitazioni di quei semplici chip sonori dando degli spunti importanti che si ritrovano ancora oggi nei moderni strumenti musicali, uno su tutti gli arpeggiatori.

Con questo metodo, ad esempio, riuscivano a far suonare un accordo da una sola voce modulandola sulle note che compongono l'accordo ad alta velocità e creando così suoni particolarissimi e una certa complessità nei brani che facevano gridare al miracolo.

Tutto ciò è veramente fantastico! Non so proprio come ringraziarti per tutto ciò che mi hai raccontato!

Il miglior ringraziamento che potresti farmi è semplicemente aiutarmi a diffondere la conoscenza di questo piccolo mondo parlandone con amici e conoscenti.

Le demo sono una forma d'arte affascinante che però non è molto conosciuta, non solo dal grande pubblico, ma anche da molti personaggi del settore; sarebbe un peccato se andasse perduta!

[Allanon & Z80Fan]

Risorse:

- Wikipedia

- http://www.demoparty.net/

- http://www.pouet.net/

SI VA ... IN SCENA!
CONTINUA SUL PROSSIMO NUMERO ...

COMMVEX

IL NOSTRO INVIATO NONEFONOW (SÌ: C=FG HA L'INVIATO IN USA PERCHÉ SIAMO PRO) È STATO IL FORTUNATO VINCITORE DEL SORTEGGIO CHE L'HA VISTO PREMIATO DI UN'AMIGA 1000 NEI GIORNI DEL COMMVEX DI LAS VEGAS...

Vista la sua fortissima indole ottobittista, mentre dal megafono lo annunciavano vincitore di un computer Amiga a 16/32 bit (decisamente troppi per molti di noi), il povero nonefonow ha subito un collasso cerebrale totale e, mentre decine di invidiosi ne prendevano a calci il corpo privo di sensi, qualche previdente amico del nostro povero inviato provvedeva a mettere al sicuro l'Amiga 1000 e a chiamare le forze dell'ordine da una cabina telefonica.

Ora nonefonow sta di nuovo bene ed è pronto a nuove sfide sempre più perigliose per i lettori di C=FG ma, durante l'ultimo mese, per testarne le rimaste facoltà mentali, gli abbiamo fatto spesso vedere le sue foto dell'evento. Pubblichiamo quelle che ci indicava lui con un suono vocale da dietro la maschera di gesso e bendaggi, dalla sua branda in ospedale...

E l'Amiga 1000?

Nonefonow avrebbe dichiarato recentemente: *"Non la metto su ebay, pero' non ci divento Ameghista. Me la metto a posto e la tengo da collezione ..."*

Che dire, siamo tutti orgoglioNi che un nuovo eroe si sia unito allo staff di C=FG e magari la prossima volta, se nonefonow non parteciperà alle lotterie, riusciremo pure a fare un vero reportage!

[nonefonow & lucommodore]

X 2014

Commodore
Vegas Expo v.10
luglio 2014
Plaza Hotel
Las Vegas, NV

COMMODORE 64 16KB CARTRIDGE GAME DEVELOPMENT COMPETITION 2014

SE SEI ABBASTANZA CAZZUTO, PARTECIPA ALLA SFIDA! ISCRIVITI GRATIS SUBITO.

WWW.RGCD.CO.UK

COMPO DEADLINE: FINE DI NOVEMBRE 2014

COMMODORE FAN GAZETTE

CONTRIBUISCI ANCHE TU!

NON PUOI comprare spazi pubblicitari su C=FanGazette. Gli spazi vengono infatti assegnati, direttamente e discrezionalmente dalle redazioni, IN REGALO a coloro che hanno fornito un contributo a C=FanGazette.
I contributi possibili sono di 3 tipi:

- Contributi creativi
- Contenuti Operativi
- Donazioni

I contributi creativi sono quelle meravigliose email che giungono in redazione, con articoli scritti o tradotti, allegati interessanti, il tutto scritto in buon italiano e magari in formato standard (rtf), con tanto di immagini in buona risoluzione (in generale, più sono grandi e meglio è). Anche certe email per la rubrica della posta sono contributi creativi.

I contributi operativi sono quelli più di "manovalanza" ma non per questo meno importanti, come recensire videogiochi, tradurre in italiano documenti evidentemente importanti, realizzare un'intervista interessante, inoltrare a vari autori richieste di pubblicazione di articoli già presenti on line (chiedendo di poterli ripubblicare, aggiornandoli) e altro.

Le donazioni servono un po' per mandare avanti la baracca. Intendiamoci subito che la base di tutto C=FanGazette è proprio che nessuno ci guadagni niente in questo progetto e che piano piano cresca il numero delle redazioni (al momento ce ne sono 3), in modo da potersi espandere il più possibile. Detto ciò, un aiuto economico può servire a coprire alcune spese, come quelle che si sostengono per procurarsi materiale nuovo da visionare, macchine adibite a test o per acquistare software, hardware, per le telefonate, eccetera. Inoltre, è è per noi una priorità fondamentale mantenere un aspetto qualitativo di prima classe e questo, spesso, richiede un quantitativo di lavoro professionale per la fase di fotocomposizione, oltre alle attività delle redazioni. Tutto ciò ha un costo, quindi se ti piace C=FanGazette, non esitare a donare qualcosina, anche pochissimo: ci aiuterai a migliorare la fanzine.

A fronte del tuo contributo, verrà realizzata un'inserzione pubblicitaria su di un argomento che ti sta a cuore o su di una tua attività amatoriale o professionale che potrai riutilizzare in qualsiasi rivista, fanzine o sito web.
Email e donazioni (solo via PayPal come regalo/gift e causale "DONAZIONE CONTRIBUTO CFANGAZETTE") vanno inviate a luca.antoniazzi@gmail.com (lucommodore). Non sarà trattenuta nessuna percentuale della donazione; questa verrà, infatti, interamente reinvestita per evolvere il progetto C=FG.
Insieme al contributo, forniteci, quindi (sempre via email a lucommodore):

- la dichiarazione (nel testo dell'email) "Io <Nome e Cognome> AUTORIZZO il ricevente a pubblicare, anche modificato, a titolo gratuito, il materiale allegato alla presente email. ATTESTO che il contributo da me inviato non contiene materiale soggetto a diritto d'autore o su cui terzi possano vantare diritti e sollevo, quindi, chiunque altro da ogni responsabilità in merito." Email prive di tale dicitura non verranno prese in considerazione;
- l'oggetto dell'inserzione pubblicitaria che si desidera ricevere in regalo, con tanto di testi, immagini e quant'altro, il tutto, con la miglior qualità e con la miglir descrizione possibile. Puramente a titolo informativo, sappiate che la qualità dell'advertising presente su C=FanGazette è quella che potete riscontrare su questo numero.

NOTE:
Non saranno accettati materiali che infrangono le leggi attualmente vigenti. Ogni contributo, anche se non pubblicato, non verrà restituito. Per ogni chiarimento/dubbio, si prega di contattare una delle redazioni (da wwww.nonsoloamiga.com) PRIMA di effettuare l'invio di contributi di materiale (testi, immagini, ecc.) o di una donazione. La pubblicazione di materiale resta sempre e comunque a discrezione dei redattori di C=FG. Ovviamente, tutto il materiale inviato dovrà essere in qualche misura inerente ai temi trattati da C=FG o almeno di potenziale interesse per i suoi lettori. Per donazioni di "materiale Commodore o simili", infine, si prega di contattare le redazioni tramite il forum www.nonsoloamiga.com
Tendenzialmente Tendenzialmente, è accettato qualsiasi tipo di materiale che sarà, poi, ripristinato e ridistribuito a chi ne ha più bisogno, spesso a titolo gratuito o chiedendo il semplice rimborso delle spese affrontate per il ripristino e per l'eventuale spedizione.

think right